EDICIÓN ESPECIAL 2006

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

PORTADA ESPECIAL 1 DE 2



RESIDENT EVIL®

10 AÑOS HAN PASADO DESDE SU LANZAMIENTO. ¿CREES SABER TODO?

Sonidos Reales

envía un mensaje al 8881 $13

Sonido	Código
¡Grito de mujer aterrada!	GRITOMUJER
Mentada de claxon en el tráfico!	BOCINA
Aullido de lobo auuuuu	LOBO
Besitos muuuua muuuua	BESO1
Chiflido de piropo... fiu fiu	PIROPO
Gallo mañanero kikiriki	GALLO1
Gatito miau miuauuuu	GATO
Gran eructo	ERUCTO
Grito de Tarzán	TARZAN
Gritos y latigazos... ah!!!	LATIGO
Jalando el escusado	CISTERNA
Pelota rebotando	BOINK
Risa macabra ¡muah jajaja!	RISAMACABRA
Ronquido!!!!	RONQUIDO
Sirena de patrulla	SIRENA
Sonido de vaca muuuuu	VACA
Sonidos de caricaturas	PORRISTAS

Asegúrate de tener configurado el servicio WAP $13+ 15% IVA = $14.95 / $13 + 10% IVA = $14.30

Envía: **NI REAL** (espacio) y el **CÓDIGO** del sonido real que deseas al **8881**. Ejemplo: **NI REAL GRITOMUJER**



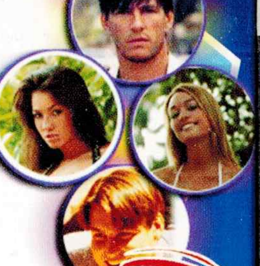
terra

Chat $1

al 8885

$1 + 15% IVA = $1.15 / $1 + 10% IVA = $1.10

¡Conoce amigos! Chatea con ellas y ellos



Envía: **NI CHAT** al **8885**

Juegos

envía un mensaje al 8883 $23

INSTRUCCIONES:

Envía: **NI JUEGO** y el **CÓDIGO** al **8883**

Ej: **NI JUEGO SOCCER** al **8883**



SOCCER
¡Desafía a otros equipos en el mejor partido de fútbol de tu vida!



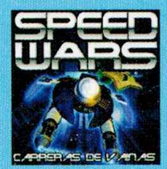
RALLY
Ponte al volante y disfruta de la velocidad y potencia de un coche de rally



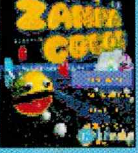

SIMON
Diviértete retando tu memoria con sonidos,canciones, colores y más... ponte a prueba!



PATRULLA
Dispara y elimínalos a todos, elige una de las tres naves...



SPEED
El más grandioso torneo espacial de carreras de todos los tiempos

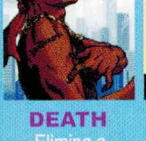


COCOS
Corre por el laberinto atrapando cocos mientras todos te persiguen



BARON
Vuelva como el más famoso de todos los tiempos EL BARÓN ROJO



DEATH
Elimina a quien puedas con cuchillos, palos, coches, puñetazos y más




GRANADA
Destroza los tanques antes de que entren en la ciudad...



XXX2
Eres Darius Stone, un experto de los marines americanos, experto en armas y un tipo...



MOTOMANIA
Siente intensas emociones...



CIBERBOLAS
La vida en Tierra llega a su fin. Conquista el territorio Abstergum...



PINBALL
¡El clásico PINBALL!



SPACE
Naves, disparos, explosiones, todo esto es Space Invasion



TERROR
Eres el tirador más rápido de todo la Unidad y ahora tu misión es acabar...



UO3
Tu submarino está en una misión para destruir las líneas enemigas




TENNIS
Un juego que nunca pasa de moda. Elige tu jugador y véncelos en el torneo.

$23+ 15% IVA = $26.45 / $13 + 10% IVA = $25.30

Tonos $13

envía un mensaje al 8881



Monofónicos

Envía: **NI TONO** (espacio) el CÓDIGO del tono que deseas (espacio) y la MARCA de tu celular al **8881**

Ejemplo: **NI TONO DON SONY**

y Polifónicos

Envía: **NI POLI** (espacio) y el CÓDIGO del tono que deseas al **8881**.

Ejemplo: **NI POLI DON**

$13+ 15% IVA = $14.95 / $13 + 10% IVA = $14.30

Sonido	Código	
Algo está Cambiando	CAMBIANDO	Hits
Contra Viento y Mareas	VIENTO HIT	
El Chacarrón	CHACARRON	
La Rana Loca	FROG HIT	
Gasolina	GASOLINA	
La Camisa Negra	CAMISA	
La Tortura	TORTURA	
Lo que pasó, pasó	PASO HIT	
Mi dulce Niña NaNaNa	NANA	
Para tu amor	JUANES	
Nada fue un error	ERROR	
Loco por Ti	VICTOR	
Don - La Guitarra de Lolo	DON HIT	
Dile que bailando	DILE	
El Mariachi Loco	MARIACHI	Lo más in
Ángel	ANGEL	
Eres Aire	AIRE	
Amor a medias	AMEDIAS	
Me Pregunto	MEPREGUNTO	
Quemándome de amor	DEAMOR	
Yo quisiera	REIK	
Mi credo	MICREDO	
La Locura	LALOCURA	
Tu de qué vas	FRANCO	
Quebraito	QUEBRAITO HIT	
Pa' delante	PADELANTE	
El Padrino	PADRINO	
Smallville	SMALLVILLE HIT	Internacional
Shut Up	SHUTUP	
This Love	THISLOVE HIT	
She Will be Loved	BELOVED	
Tripping	TRIP HIT	
We be burning	BURNING	
Get Busy	BUSY	
Beautiful Stranger	STRANGER	
Vértigo	VERTIGO HIT	

Se aplica tarifa de transporte WAP (CSD o GPRS) Todos los cargos son automáticos por lo que en caso de error del usuario en el envío de la clave no habrá reembolsos. Las calves y números cortos están sujetos a cambio sin previo aviso. Para la descarga de contenido el teléfono tiene que ser GSM y tener WAP configurado. Para mayor información sobre cómo configurar el WAP marca *611 desde tu MoviStar. Este servicio y sus contenidos no son responsabilidad de Movistar. Proveedor del Servicio: Terra Networks México S.A. de C.V. Número de atención a clientes 01800 56 173 22 EQUIPOS COMPATIBLES MONOFÓNICOS: MOTOROLA C333, V66i; NOKIA 1100; 3395; SONY ERICSSON T106, T68 POLIFÓNICOS/SONDOS REALES ALCATEL OT556, LG G4015, L1150; MOTOROLA C350, C650, E365, E380, V150, V180, V3, V300, V600; NOKIA 3595, 3650, 5140, 6100, 6230, 6600, 6620, 7250i, 9300; SAGEM MYC52, MYX3, MYX32, MYX5p, MYX6; SAMSUNG SGH X105; SENDO S600; SIEMENS A56, C60, MC60, S55; SONY ERICSSON K300i, K500i, K700i, P800, P900, P910a, S710a, T230, T310, T610, T630, Z500a; VITELCOM TSM100, TSM30, TSM5 M, TSM6 IMÁGENES: ALCATEL OT556; LG L1150; MOTOROLA C200, C350, C650, E365, V150, V180, V3, V300, V600; NOKIA 3595, 3650, 5140, 6100, 6230, 6600, 6620, 7250i, 9300; SAGEM MYC52, MYX3, MYX32, MYX5p, MYX6; SAMSUNG SGH X105; SENDO S600; SIEMENS A56, C60, MC60, S55; SONY ERICSSON K300i, K500i, K700i, P800, P900, P910a, S710a, T230, T237, T310, T610, T630, T68, Z500a; VITELCOM TSM100, TSM30, TSM5 M, TSM6 JUEGOS JAVA: ALCATEL OT556; LG L1150; MOTOROLA C650, V180, V3, V300, V600, V66i; NOKIA 3595, 3650, 5140, 6100, 6230, 6600, 6620, 7250i, 9300; SAGEM MYC52; SAMSUNG SGH X105; SIEMENS C60, MC60, S55; SONY ERICSSON K300i, K500i, K700i, P900, P910a, S710a, T610, T630 MENSAJES: Todos los equipos CDMA y GSM con capacidad de envío y recepción de SMS (Consulta www.terra.com.mx/movil para mayor info. de compatibilidad).

SERVICIO EXCLUSIVO PARA USUARIOS



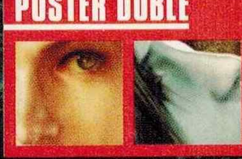
SUMARIO





Para ti, que siempre pides más, ahora te ofrecemos dos portadas. Busca la que más te guste. Ojo: el contenido es el mismo.

PÓSTER DOBLE



"Se refugiaron en una mansión donde pensaron que estarían a salvo..."
Resident Evil

EDITORIAL

Edición Especial 2006

En tus manos tienes lo que te debíamos: otra edición especial de Club Nintendo. La mereces más que nadie. ¿Por qué **Resident Evil**? Desde hace mucho tiempo lo teníamos planeado. Y es que **Resident Evil** es una serie que cuenta con muchos seguidores, de eso podemos estar seguros, además de que en este año se cumplen 10 años de su aparición. Aquí encontrarás todo lo que puedes saber acerca de **Resident Evil**: la historia, los juegos, los libros, las películas, en fin, todo lo que rodea a esta saga que nos ha hecho sentir el miedo y suspenso a través de los años.

Con esta publicación llegamos a nuestra octava edición especial. Se dice fácil, pero son ocho años de nuestros ya casi 15 que cumplimos con una revista adicional a las doce que sacamos por año. Queremos que la leas desde la primera hasta la última página, que la disfrutes y sientas la misma emoción que nosotros al elaborarla.

Gracias a ti por apoyarnos en nuestras ediciones regulares y ahora en nuestro regreso a las especiales. De todos ustedes depende que continuemos con esto. Gracias también a Nintendo de América por estos años de alianza para traer la revista OFICIAL de Nintendo, y por supuesto a Capcom, por el apoyo para la realización de este ejemplar.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress

GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López

EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Sicilia Loperena
Tel: 52 61 26 00 ext. 11616

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

INTERNET

WEB MASTER
Juan Carlos Lavín Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Fecha de publicación: Abril 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70


México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
Mario Kart DS
Tony Hawk's American Sk8land
Animal Crossing Wild World
Metroid Prime Hunters
Tetris DS
NEW
NEW
© 2006 Nintendo.





RESIDENT EVIL

La saga que revivió el género del horror, junta por primera vez en una edición especial.

Mucho se ha comentado sobre qué fue la inspiración para la saga de zombis de Capcom; quizá se debió a las ganas de crear un título que rompiera esquemas y fuera más popular que otras sagas como **Alone in the Dark**, pero también se tienen teorías acerca de que el juego **Sweet Home**, que desarrolló Capcom en 1989 está basado en una película japonesa del mismo nombre (**Suito Humu**) y que de cierta forma tuvo influencia sobre **Resident Evil**, ya que en el título de NES, también podíamos apreciar una mansión en medio del bosque, así como el efecto de las puertas cerrándose al entrar a otra habitación y el uso de acertijos como método de aumentar el reto. La historia de **Sweet Home** narra la odisea de cinco aventureros que viajan a una espeluznante mansión para recuperar las obras de un pintor, pero su fortuna cambia cuando ponen un paso dentro de la imponente obra arquitectónica... diversos monstruos y bestias grotescas los perseguirán hasta el final de la aventura.

EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS ENCONTRARÁS TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS SOBRE LA HISTORIA DE RESIDENT EVIL, SUS JUEGOS, PERSONAJES, CREADORES Y POR SUPUESTO, LAS PELÍCULAS QUE TANTO NOS GUSTARON. ¡QUE EMPIECE LA FUNCIÓN!

esmas **móvil**®

#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

Tonos

Hay más de **2,000** tonos en esmasmovil.com

	CLAVE
TRAS DE MI / C.L. Galván, K.Sokoloff y P.M. Romero / RBD	**DEMI**
DON / Miranda	**DON**
LO QUE PASÓ, PASÓ / Daddy Yankee	**PASO**

Lo más peleado

Lo nuevo

	CLAVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Piel canela / Natalia y la Forquetina	CANELA
Talk / Cold Play	TALK
One way ticket / The Darkness	TICKET
Precious / Depeche Mode	PRECIOUS
Acompáñame a estar solo / Ricardo Arjona	ACOMP
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A donde estabas? / Intocable	ESTABAS
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Loco por ti / Víctor García	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Tripping / Robbie Williams	TRIP

Cine y Tv

	CLAVE
Harry Potter	POTTER
Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA
Aventuras en pañales	RUG

Hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Yeah / Usher	YEAH
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Mi credo/ K-Paz de la Sierra	MICREDO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Hung up / Madonna	HUNG
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Ass like that / Eminem	ASS
Girl / Beck	BECK
Día de enero / Shakira	ENERO
Himno del America	AMERICA
The original of the species / U2	ORIGINAL

No te pueden faltar

	CLAVE
No te apartes de mi / Yair	APARTES
Advertising space / Robbie Williams	SPACE
Misterios del amor / Luis Miguel	MISTE
Todo / Alejandro Fernández	TODO
Me entrego a ti / Ha-Ash	ENTREGO
Cool / Gwen Stefani	COOL
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	POLIFÓNICO
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN DIGI DEMI NOKIA	Ej: CN MONO DEMI NOKIA	Ej: CN POLI DEMI

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos

Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Crucigramas clave: CRUCI



Ahorcado clave: AHORCADO



Sudoku clave: SUDOKU

Lineas clave: LINEAS

Mobile Grand Prix clave: FUNO



Solitario clave: SOLITARIO



Bolas clave: BOLAS

Sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	
GRITO	OYEMIAMOR	
SUPERERUCTO	CUBANO	
ERUCTO1	FUTBOL	
METRALLETA	RUDOS	

Nos vamos al mundial

	CLAVE
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood








PAMELA · TYRA · CONELLY2 · WATTS2 · BANKS · JOLIE · HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE · ALBA1

envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión



PIROPOS envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE envía CN CINE al 21111



BROMAS envía CN BROMA al 21111



CHISTES envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA.

PIROPOS PERSONALIZADOS envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA.



CHISTES envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA envía CN MASCOTA al 41111





BOLA MÁGICA envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA



HAPPY TRIGGER GAMES

9 juegos en 1

El más peleado

Modelos compatibles:
Alcatel: OT556, OT735i, OT756
Motorola: A835, C975, C980, e550, V180, V220, V500, V547, V550, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610
Siemens: C65, C65V, CX65, M65, S65, S65V, SK65, SL65
SonyEricsson: K300i, K500i, K508i, K700i, K750i, T610, T630, W600i, W800i, Z520, Z600, Z800

envía CN JUEGO HAPPY al 31111

Alien

El más jugado

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage, 6630, 6680, 6681
Siemens: S55, SL55, ME55, M50, C55
Motorola: T720, T720i
Samsung: S100
Sharp: GX10, GX10i, GX20

envía CN JUEGO ALIEN al 31111



Imágenes

Exclusivo

MIA30 · DIEGO10 · LUPITA21 · MIA34 · VICO5 · DIFICIL · VICO · MIA11 · MIGUEL16

ROB4 · OSEA · VICO4 · VICO2 · ROB9 · MIA23 · MIRA · ALIVIA

CEREBRO · HISTERIA · DIEGO4 · MIGUEL9 · MIA23 · LUPITA25 · UBKT · ALMA2

COMO BAJAR IMÁGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MIA30
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMÁGENES PUEDEN VARIAR

DANS PARK

El más peleado

Modelos compatibles:
Motorola: A835, C975, C980, e550, V500, V547, V550, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7510i, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: C65, C65V, CF62, CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65, SL65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800

envía CN JUEGO PARK al 31111

Dragon Skies

Motorola: A835, C975, C980, e550, V500, V547, V550, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7510i, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: C65, C65V, CF62, CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65, SL65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800

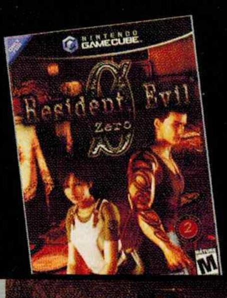
envía CN JUEGO JUEGO5 al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno). SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com







RESIDENT EVIL ZERO

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

2002 Capcom

El origen de la pesadilla

Transcurría tranquilamente la noche del 23 de julio de 1998, y en los alrededores de Raccoon City cruzaba un tren que transportaba a varios científicos, que tenían como propósito abrir un laboratorio de Umbrella abandonado. Entre pláticas y risas, nadie se imaginaba lo que estaba por ocurrir; todo empezó con un ruido en los cristales que llamó la atención de los pasajeros; se trataba de unos organismos parecidos a gusanos, que sin ningún problema penetraron al tren y se esparcieron rápidamente por todos los vagones terminando con todo lo que había en ellos; como único testigo, un misterioso hombre mira los hechos a lo lejos.

Mientras tanto, un helicóptero de S.T.A.R.S. (equipo Bravo) sobrevuela la zona para investigar las denuncias de los habitantes del lugar, en relación con varios asesinatos, pero por cuestiones técnicas deben realizar un aterrizaje de emergencia en medio del bosque. Al explorar un poco la zona donde se encontraban, **Rebecca Chambers**, la integrante más joven del grupo, halla un vehículo, en el que ve dos cadáveres, que supuestamente eran guardias que transportaban al peligroso recluso **Billy Coen**, acusado de varios homicidios; pero... ¿y dónde está él? Una persona así resulta sumamente peligrosa, por lo que de inmediato reporta la situación con su capitán, **Enrico Marini**, quien ordena que se separen y busquen a **Billy**.


Lo que parecía imposible se consiguió, los gráficos del remake fueron mejorados.


En cualquier rincón puede existir una pista valiosa; revisa bien todos los cuartos.

1953: Nace **Kenneth J. Sullivan**, miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S., quien muriera trágicamente dentro de la mansión **Spencer**.

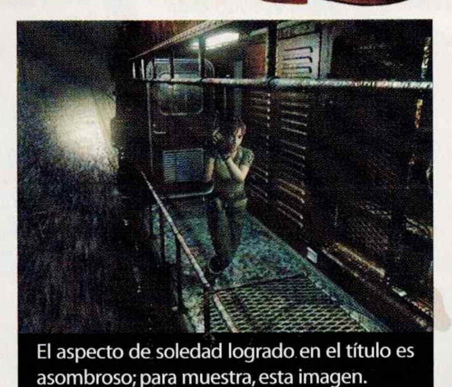
La investigación de **Rebecca** la lleva hasta un tren... sí, el mismo que estás pensando. Ahí se da cuenta de que algo fuera de lo normal está pasando, ya que hay zombis por todos lados. Cuando más consternada se encontraba, aparece **Billy**, quien le ofrece su ayuda, pero como **Rebecca** conoce muy bien su historial, decide dar un "no" como respuesta y continuar sola, pero más adelante, el convicto la ayuda en una situación de vida o muerte, lo que ocasiona que vea a **Billy** con otros ojos y esta vez acepte colaborar con él para escapar de tan terrible situación.

Minutos después, el tren se pone en marcha y no se detendrá sino hasta chocar con algo, por lo que los protagonistas actúan de manera rápida intentando detenerlo, pero todo es en vano: chocan contra una construcción, de la que por suerte ambos salen ilesos. En dicho lugar, se enteran que **Albert Wesker** y **William Birkin** están detrás de todo esto, y que además son los responsables del deceso de **James Marcus**, el verdadero padre del T-Virus, quien instantes después aparece en escena... ¿cómo, si no está con vida?: fácil, luego de sus experimentos, el virus regeneró sus tejidos durante diez años hasta traerlo a la vida nuevamente, y ahora sólo busca venganza.

Para sobrevivir a esta aventura, deberás usar algo más que las armas; tu inteligencia para descifrar los acertijos y usar de manera correcta a ambos personajes, será fundamental para que puedas terminar con éxito tu misión: escapar.

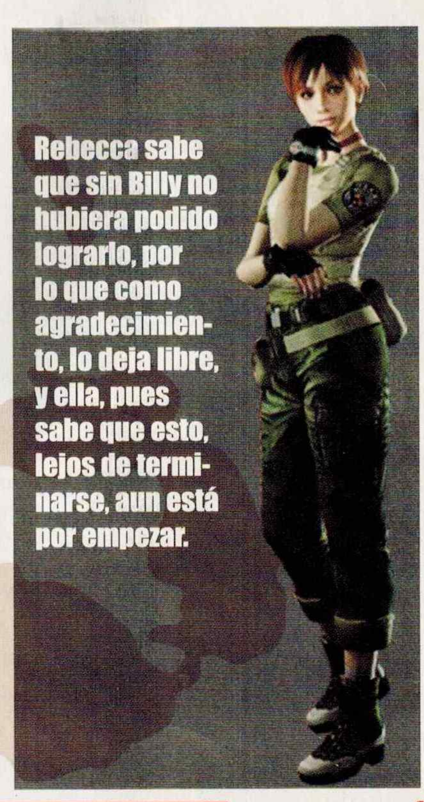
Asimilar que **Birkin** y **Wesker** sean responsables directos cuesta trabajo, pero lo importante para ellos es escapar de ahí a como dé lugar. Pero debido a que las instalaciones son muy grandes y cada uno tiene habilidades distintas, lo mejor es separarse, sólo de esa manera podrán salir de ahí. En sus caminos se enfrentan con muchos enemigos en fase de experimentación, como un mono, al que llaman *Eliminator*, y gracias a su inteligencia y mucha suerte, ambos logran llegar hasta la salida de aquel lugar... pero como no todo puede ser tan sencillo, ahí los espera **Marcus**, quien les explica su pasado y sus planes de conquistar al mundo, y justo en ese instante comienza a mutar, para transformarse en una criatura terrible. **Rebecca** y **Billy** lo atacan con todo lo que tienen y logran detenerla un momento, lo que aprovechan para subir a un elevador que los saca de ese infierno; pero para su mala suerte, se ha activado un mecanismo de autodestrucción que acabará con el lugar en cinco minutos; ¿qué podría poner esto más dramático?; pues lo que va a pasar, la criatura en la que se convirtió **Marcus** ha evolucionado e intenta detenerlos, pero gracias a la luz del sol logran terminar con ella y salir antes de que todo desaparezca.


No gastes tus municiones inútilmente; si puedes, corre, no lo pienses dos veces.


El aspecto de soledad logrado en el título es asombroso; para muestra, esta imagen.

Hace algunos años...

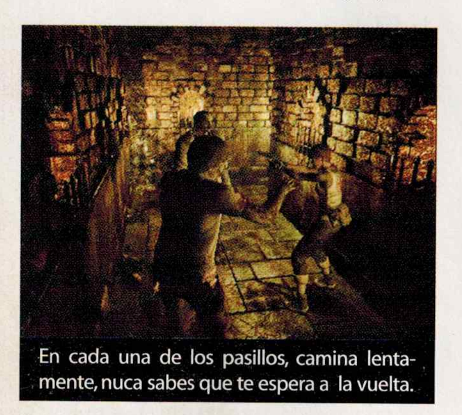
Cronológicamente hablando, **Resident Evil Zero** es el primer capítulo de la historia; sin embargo, en cuanto a orden de aparición de juegos, salió después de las primeras tres partes. Lo curioso del asunto es que este título fue anunciado en exclusiva para el Nintendo 64, allá por 1999; de hecho, hasta existieron varios demos jugables, pero por causas desconocidas, todo el trabajo fue cancelado y transportado al Nintendo GameCube, donde luciría un mejor aspecto gráfico, y además tendrían más tiempo para agregarle detalles a la historia. A final de cuentas, el juego terminó saliendo en el año 2002, y es uno de los mejores títulos que puedes disfrutar actualmente para tu Cubo.


Rebecca sabe que sin Billy no hubiera podido lograrlo, por lo que como agradecimiento, lo deja libre, y ella, pues sabe que esto, lejos de terminarse, aun está por empezar.

1957: Nace **Enrico Marini**, capitán del equipo Bravo. Él fue herido durante la penetración a la mansión y asesinado –aparentemente- por **Wesker**.

Renovando el concepto

Uno de los mayores atractivos de este juego, además de su historia, lo encontramos en su *gameplay*; y es que para cuando salió a la venta, ya todos sabíamos perfectamente lo que se tiene que hacer en un **Resident Evil**, es decir, exploras un poco, resuelves uno que otro acertijo y listo, por lo que para esta entrega, se planeó hacer algo distinto, y lo lograron. Para poder avanzar en el juego, tienes que controlar simultáneamente a **Rebecca** y a **Billy**; parece complicado, pero no lo es. Por decir algo, controlas a **Billy** hasta que llegue a una puerta que no puede abrir; entonces, mientras él espera en ese lugar con **Rebecca**, tienes que llegar por el otro lado de la puerta para abrirle a **Billy**. Lo que siempre debes tener en cuenta es que si te tardas mucho con cualquiera de los dos personajes, el que dejaste en "espera" puede ser atacado y por lo tanto morir, así que piensa bien dónde los vas a dejar.



En cada una de los pasillos, camina lentamente, nuca sabes que te espera a la vuelta.



Billy, un recluso que sin pensarlo, se convertirá en héroe dentro de la aventura.

Aprovecha a tu compañero

Cuando estén ambos personajes en una misma habitación, tú eliges a cuál controlar; mientras tanto, el otro esperará las indicaciones que le des, que pueden ser tan simples como un "sígueme" o tan útiles como un "cúbreme". Tienes que aprender a usar cada comando en el momento correcto, ya que de lo contrario perderás mucho tiempo en tus recorridos y resolviendo los misterios. Por ejemplo, si estás buscando algo en un cuarto, puedes dejar algún personaje en la puerta disparando cada que un enemigo se acerque; todo depende de tu ingenio y de la situación.

Hacia atrás... ¡dije hacia atrás!

En las primeras versiones que aparecieron para un sistema de 32-bit, Capcom tuvo que ingeniárselas para el control, ya que como se carecía de un *stick*, no se podía lograr una movilidad como la de **Mario 64**, por lo que decidieron que cuando presionaras arriba en el pad, siempre se avanzaría hacia el frente, lo contrario con abajo, e izquierda y derecha servirían para girar... lo cual, la verdad genera una gran confusión a la hora de jugar. Con la salida de **RE2** para el Nintendo 64, la cosa fue diferente, ya que se utilizó el *stick* para que el personaje se pudiera mover en total 3D, ¡por lo que no entendemos cómo adaptó el primer sistema de juego en esta versión! Sí, si mueves el *C-Stick*, giras más rápido, pero siendo honestos, el control es el único punto "débil" del juego, y lo ponemos entre comillas, porque hay a quienes les gusta.

Después del impacto visual que nos originó el primer d **RE**, para esta versión lo que menos nos importaba eran los gráficos; deseábamos una renovación, y aunque de cierto modo sigue conservando la esencia , el sistema de cambio de personajes representó oxígeno para la franquicia, que nunca ha sido mala, pero se estaba volviendo predecible. En definitiva, un excelente juego, quizá con el detalle del control, pero terminas por acostumbrarte; además, al terminarlo, resolverás todas esas dudas que tenías de los otros capítulos.

Esto ya no me sirve

No sabemos si a ustedes les pase lo mismo, pero en los juegos anteriores a éste a veces nos resultaba frustrante el hecho de no poder llevar con nosotros todos los *items* que quisiéramos, y además no podíamos cambiar de accesorios en cualquier momento, sino sólo en las cajas de *items*, que por cierto siempre se encontraban muy retiradas entre sí; pero, bueno, aquí no sufrimos con eso, porque se creó un sistema mediante el cual podemos llevar los *items* que queramos sin preocuparnos tanto por el espacio, o sea, si vas lleno de artículos, y de pronto te encuentras un medallón clave para la resolución de un *puzzle*, lo único que debes hacer es tirar lo que no te sirva y listo. Lo interesante es que no perdías el objeto que tirabas; podías darte una vuelta y siempre se mantenía ahí por si lo requerías.

¿Sabías que...?

La decisión de que este título apareciera en exclusiva para Nintendo 64, fue porque los sistemas de 32 y 128 bits que existían en ese momento tardaban mucho en cargar los niveles de cualquier juego, por lo que el estar cambiando de personajes cada momento, hubiera vuelto muy aburrido y tedioso el jugarlo; pero como el N64 usaba cartuchos, no habría problema. Tiempo después se decidió trasladar el proyecto al GCN, porque a pesar de estar basado en discos, los tiempos de carga serían prácticamente nulos.

Rebecca Chambers, nuestra joven protagonista, apareció por primera vez en **Resident Evil** como personaje de apoyo, pero sólo cuando jugabas con **Chris**; si elegías a **Jill**, no salía. Y no fue sino hasta esta aventura (**Resident Evil Zero**) cuando le toca ser el personaje principal.

1960: Nace **Barry Burton**, otrora miembro S.W.A.T. y actualmente parte del grupo Alpha de los S.T.A.R.S. Él es un piloto y gatillero competente.

RESIDENT EVIL

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

Una pesadilla hecha realidad

Julio 24, 1998; una fecha para recordar en Raccoon City. Debido a la desaparición de varias familias en las afueras de la ciudad, y las señales de violencia y canibalismo en las zonas afectadas, el equipo Bravo de S.T.A.R.S. es enviado a investigar. Al perderse el contacto con ellos, el equipo Alpha reanuda la investigación, así como el rescate de sus compañeros extraviados. El helicóptero del equipo Bravo es hallado en el bosque sin señas de algun sobreviviente más que una mano mutilada. Los miembros de Alpha son atacados por una manada de perros feroces y escapan a la mansión Spencer, la cual se pensaba abandonada.


Cada lugar, personaje y ambiente están detallados como en ningún otro juego de su época.


Los zombis son más terroríficos que nunca, además de ser más peligrosos y violentos.

Atrapados en la mansión; los cuatro miembros del equipo Alpha (**Jill Valentine**, **Chris Redfield**, **Barry Burton** y **Albert Wesker**) deciden separarse e investigar el lugar, con la esperanza de encontrar alguna pista acerca de los asesinatos. El primer descubrimiento es impactante; un compañero del equipo Bravo es encontrado siendo devorado por un zombi. A lo largo del recorrido por la mansión se hallan documentos y evidencias de los horrendos experimentos llevados a cabo por la corporación Umbrella dentro de la edificación. Tanto los zombis, como las demás monstruosidades son el resultado de la experimentación de la compañía; los organismos vivos son expuestos a un arma biológica conocida como el T-Virus, provocando horribles mutaciones.

1961: El ingeniero **Michael Warren** llega a Raccoon City para trabajar en el transporte cableado de la ciudad. Posteriormente, él sería el alcalde.

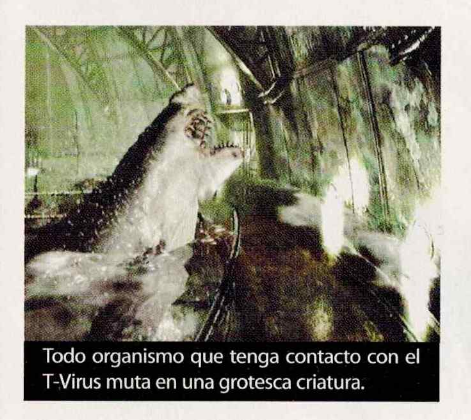
El origen del horror

La mansión es un verdadero laberinto lleno de pasajes, habitaciones, lugares secretos y túneles. Durante los eventos dentro del lugar, **Barry** es descubierto como un traidor, lo niega y **Jill** deberá decidir si confiar en él o no. De igual manera, **Rebbeca Chambers,** del equipo Bravo, sufre heridas y **Chris** debe salvarla. Los héroes descubren un laboratorio subterráneo en donde encuentran más evidencias detalladas acerca de los experimentos de Umbrella. Es en este lugar donde **Albert Wesker** revela a sus compañeros que él es un doble agente trabajando para Umbrella; él libera al **Tyrant**, un monstruo humanoide gigante creado por la prolongada exposición al T-Virus. Este impresionante ser ataca a **Wesker** tan pronto como es liberado. **Chris** (o **Jill**) usan todas sus armas contra el **Tyrant** y lo creen eliminado; activan el sistema de autodestrucción de la mansión para asegurarse de terminar con las experimentaciones y el laboratorio con un solo movimiento. **Barry** demuestra que no es un traidor y ayuda a los demás a escapar.

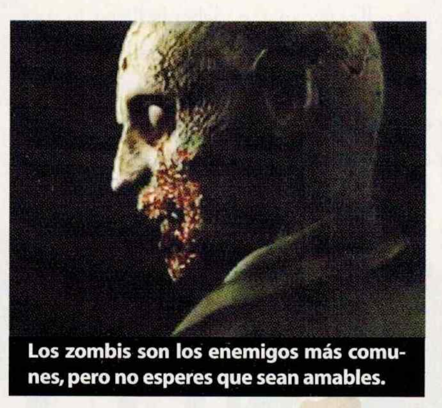


Sobreviviendo

Al esperar al helicóptero de rescate, el **Tyrant** los alcanza atravesando el techo del laboratorio y comienza a atacarlos. Parece casi imposible vencerlo; pero el piloto del vehiculo, **Brad Vickers**, los auxilia dejando caer un lanzacohetes con el que por fin logran darle fin a la criatura. Los sobrevivientes logran escapar de la mansión llena de tantos horrores, pero ignoran que la pesadilla apenas estaba comenzando...



Todo organismo que tenga contacto con el T-Virus muta en una grotesca criatura.



Los zombis son los enemigos más comunes, pero no esperes que sean amables.

Resident Evil para el GCN es uno de los mejores títulos de la serie; tomaron los elementos del original y aprovechando el poder del sistema, crearon un mundo lleno de horror como ningún otro.



Resident Evil para el Nintendo GameCube es uno de los mejores *remakes* que se han hecho. Cada lugar dentro de la mansión está maravillosamente bien ambientado; cada personaje, enemigo y elemento está modelado con lujo de detalle, sobrepasando a cualquier juego de la época. El *gameplay* característico de la serie se mantuvo, pero fue mejorado para tener una movilidad más fluida y mejor respuesta al control. Como es costumbre, **RE** se juega con una vista predeterminada según la posición de la cámara, la cual cambia de acuerdo con la zona en donde te encuentres para darle un enfoque como si fuera una película de horror.

Dos personajes

En **Resident Evil** te dan a elegir qué personaje quieres controlar al iniciar un juego. **Chris Redfield** y **Jill Valentine,** del Alpha Team, son los personajes a escoger; a pesar de que ambos mantienen las mismas características en cuanto a movimiento y control, tienen diferencias notables; además de tener eventos y escenas exclusivas para cada uno. **Chris** tiene la ayuda de **Rebecca Chambers** (podrás jugar con ella en ciertas partes), y **Jill** recibe apoyo por parte de **Barry Burton**, un miembro notable dentro de S.T.A.R.S. La aventura de **Jill** es ligeramente más sencilla y recomendable para quien se esté iniciando dentro de la serie; puede llevar más *items* que **Chris**, abrir puertas con cerradura sencilla, y su compañero es más fuerte. A pesar de las limitantes de **Chris**, cabe mencionar que su estamina es más alta en comparación con la de **Jill**, lo cual le permite soportar más daño.

Los habitantes de la mansión Spencer

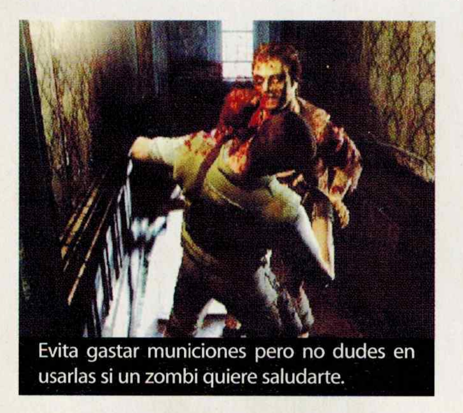
Los pasillos y cuartos de la vieja propiedad están llenos de sorpresas desagradables; los más comunes son los zombis humanos, lentos pero peligrosos cadáveres reanimados por la exposición al T-Virus. Ellos son sencillos de burlar en los espacios abiertos, pero si encuentras alguno en los corredores, lo mejor es deshacerte de ellos o dañarlos un poco para escapar. Los **Cerberus** son zombis caninos; siendo rápidos y pequeños, es difícil atinarles. Existen otros tipos de enemigos de corto tamaño como avispas y cuervos; pero cuando se trata de horrores de gran tamaño y ferocidad, no hay zombi que le gane a los **Hunters** y a las arañas gigantes.

1963: Nace **Brad Vickers**. Él es el piloto del equipo Alpha y se ha ganado el apodo de "gallina" por abandonar a sus compañeros en el bosque.



Cuando creías haberlo visto todo...

Después de derrotar a un par de zombis, arañas y uno que otro **Hunter** te sentirás seguro de vencer cualquier reto; pero describir el encuentro contra uno de los jefes del juego resulta una tarea difícil, aunque es más complicado eliminarlos. Algunos de los más notables son una víbora gigante de nombre **Yawn**, la enorme **Plant 42**, **Black Tiger**, la más mortífera –y grande- de las arañas, **Neptune**, un tiburón que hará empequeñecer a **Jaws**, y el **Tyrant**.



Evita gastar municiones pero no dudes en usarlas si un zombi quiere saludarte.



Los equipos Alpha y Bravo enfrentarán innumerables peligros en la mansión.

RE no es lineal; la exploración de todos los cuartos es esencial para poder progresar en la aventura. En ocasiones necesitarás regresar a un lugar específico debido a que muchas puertas o pasadizos requieren del uso de llaves o artefactos para abrirse o activarse. Como los personajes tienen un límite de *items* que pueden llevar consigo, deberás llevar lo más importante y dejar los que no vayas a utilizar en las cajas de almacenaje dispersas en ciertos sitios de los edificios. Uno de los *items* más buscados serán los rollos de tinta para salvar en las máquinas de escribir. Si no posees uno de éstos, no podrás guardar tus avances y deberás continuar hasta encontrar uno; esta opción ayuda a incrementar la dificultad.

Mientras exploras la mansión, no dejes de leer todos los archivos, notas y textos que encuentres. En ellos hay claves importantes, así como partes de la historia que te ayudarán a comprender un poco mejor la historia.

Resident Evil para Nintendo GameCube es un título que no puede faltar en tu colección; la historia es envolvente, el sentimiento es indescriptible, y el *gameplay* es increíble. No importa si jugaste alguna versión anterior; **RE** te mantiene al borde de tu asiento y tiene sorpresas para los fans de la serie. Es indudablemente uno de los mejores juegos de la serie; si no has vivido la experiencia tan sobrecogedora de explorar la mansión Spencer, no lo dudes y dale una oportunidad, no te arrepentirás.

El poder de lo natural

Los sprays de primeros auxilios pueden curar completamente a tu personaje, pero son muy escasos. Para poder recuperar tu salud y alargar tu estancia dentro de la mansión Spencer, debes recurrir a medicina natural. Las hierbas que te vas a encontrar dentro de **RE** son de tres colores: verdes (recuperan una porción de energía), azules (te curan el envenenamiento provocado por los zombis y otros seres), y rojas (incrementan el poder de las otras dos). Para tener una mayor efectividad, las hierbas pueden ser combinadas; por ejemplo: si mezclas una verde con una azul, recuperarás un poco de tu energía y te curarás si fuiste envenenado; al combinar una roja con una verde, esta última será el triple de poderosa.

¿Sabías que...?

La idea de usar zombis como enemigos fue inspirada en las películas Living Dead, de George A. Romero. Al principio se planeaba usar seres paranormales en lugar de criaturas vivientes.

A diferencia de la versión original, el remake de GCN no empleó cinemas live action; todos los cinemas y gráficos fueron realizados en CGI, además de que las voces fueron reemplazadas por doblaje de otros actores.

Para el *remake* de GCN se implementaron nuevos cuartos y eventos como el cementerio y una cabina en el bosque.

Muchos de los puzzles fueron cambiados completamente, así como se implementó el arma secundaria para cuando los zombis te sujetan.

En la versión original, al derribar a un zombi, éste era eliminado por completo. Para la de GCN es necesario decapitarlos o incinerarlos para prevenir su regeneración y transformación en los veloces y mortales **Crimson Heads**. Esto lo hace un poco más cercano al concepto original de los zombis de Romero.

1967: 10/11. Se administra el *Progenitor Virus* a **Jessica** y **Lisa Trevor**, esposa e hija del famoso arquitecto **George Trevor**. Sólo **Lisa** sobrevive.

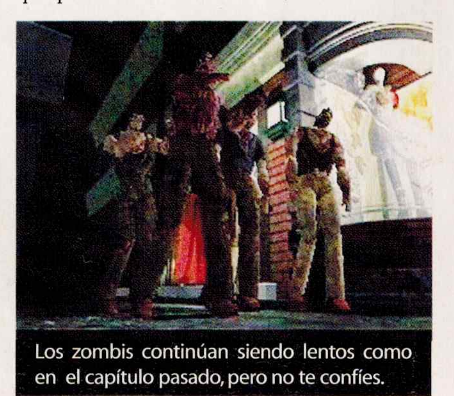
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

El terror se ha apoderado de Raccoon City... ahora todo está perdido, sólo queda una esperanza para escapar...

Ha llegado el mes de septiembre, casi dos meses después de los incidentes ocurridos en las montañas Arklay, y poco a poco la historia que ahí se vivió va quedando en el olvido, muriendo lentamente, lo que es quizá el peor de los errores de la gente de Raccoon City. Varios de los miembros de S.T.A.R.S. han viajado a Europa para investigar a Umbrella, mientras tanto **Jill Valentine** se encuentra en la ciudad, en medio de una gran pesadilla. De alguna manera el virus se ha filtrado y ahora toda la población ha sido convertida en zombis. El infierno ha comenzado.

No existe otra opción más que escapar de ese lugar, pero no será nada fácil para **Jill**, ya que primero debe cruzar media ciudad antes de llegar a alguna salida. En su camino se encuentra con un gran amigo, **Brad Vickers**, quien instantes después moriría a manos del último experimento de Umbrella: **Nemesis**, un monstruo que destruye todo a su paso, y cuyo único objetivo es eliminar a los miembros de S.T.A.R.S. En otra parte de la ciudad, **Carlos Olivera, Nicholai** y **Mikhail** han sido enviados para intentar erradicar todo rastro que pudiera existir del virus, además de buscar posibles sobrevivientes y rescatarlos.



Los zombis continúan siendo lentos como en el capítulo pasado, pero no te confíes.



Al igual que el primer juego, **Jill** deberá escapar de las garras de la muerte.

1967: 13/11. **Trevor** llega a la mansión **Spencer**, la cual él diseñó hace cinco años. Allí le dicen que su familia fue a visitar a un tío enfermo.

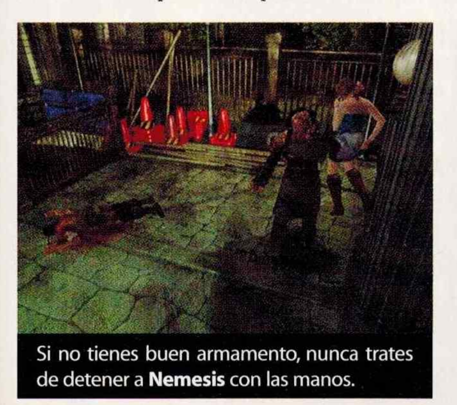
El destino es caprichoso, y reúne a **Jill** con los tres rescatistas, quienes tienen un plan para escapar de la ciudad y de **Nemesis**, el cual consiste en huir en un tren que se encuentra en los límites de la ciudad, pero como siempre, nada sale como se planea, y el buen **Nicholai** desaparece sin dejar rastro, por lo que sus compañeros deben continuar sin él. Ya en el tren, cuando todo parecía tranquilo, se dan cuenta de que **Nemesis** se halla en uno de los vagones, por lo que tienen que hacerle frente. En un acto de desesperación, al ver que nada le hace daño al monstruo, **Mikhail** lo enfrenta con una granada y se sacrifica por dar una oportunidad a sus compañeros de que alcancen el helicóptero que los sacará de Raccoon City. Por desgracia todo ha sido en vano, ya que **Nemesis** sigue con vida, y no sólo eso, sino que destruye el helicóptero con un lanzamisiles; la explosión es muy grande, pero **Carlos** y **Jill** sobreviven, sólo que ahora tienen otro problema. Debido a los constantes combates, **Jill** está infectada y ahora hay que localizar una vacuna.

Poco antes de que Leon y Claire entraran en acción, Jill se enfrentó a la terrible crisis que afectaba la ciudad; además conoció a personajes clásicos como Olivera o Nicholai.

Carlos decide buscar en el lugar más obvio, el hospital de la ciudad. Ahí no sólo encuentra lo que necesita para realizar la vacuna y salvar a **Jill** de transformarse en zombi, sino también a su amigo **Nicholai**, quien al parecer no murió como todos creyeron. En ese momento deciden ir al parque, ya que de ahí se puede escapar más fácilmente. Después de pasar por varios peligros, logran llegar a su destino, y ahí aparece de nuevo **Nicholai**, quien revela que se trata de un supervisor del proyecto **Nemesis**... y justo después es eliminado precisamente por él. No se puede alargar más, el fin de la historia está cerca, **Jill** tiene que ponerle fin a la vida del monstruo, y luego de unos instantes, parece que así ha sido; **Nemesis** ha caído a un contenedor de basura. Ahora deben escapar lo más pronto posible, ya que **Carlos** ha sido informado de que en segundos la ciudad será borrada del mapa junto con el virus gracias a un misil que está en camino. Cuando están a punto de llegar al helicóptero, aparece de nuevo **Nemesis**, aunque ahora estrenando *look*; esta vez la pelea no dura tanto y por fin el monstruo descansa en paz, y **Jill** y **Carlos** contemplan a lo lejos lo ocurrido, temerosos pero a salvo.

Me estoy volviendo loca... la desesperación me ha invadido

¿Qué tal la historia? Es sin duda de las mejores de la serie, complementando de manera perfecta a **Resident Evil 2**, cubriendo varios "huecos" que habían quedado pendientes. Además de la historia, Capcom mejoró varios detallitos que las versiones anteriores venían arrastrando, como es el caso de la movilidad del personaje, ya que a pesar de que se seguía conservando el mismo estilo de control, se incorporó un giro para que pudieras reaccionar más rápido ante los ataques de los zombis; pero nada del otro mundo. Otro detalle que se incrementó en esta versión fue el de la sangre; existían diversas maneras de eliminar a los zombis, porque cada parte de su cuerpo tiene un valor único, es decir, le podías desprender un brazo, una pierna, lo que hacía lucir más los combates con estos seres.


Si no tienes buen armamento, nunca trates de detener a **Nemesis** con las manos.


Cualquier lugar es bueno para escapar de los ataques; observa bien a tu alrededor.

¡Están por todos lados! ¿Dónde me escondo?

Otra de las características de esta versión es que desde el inicio del juego, la acción no para ni un segundo; apenas te recuperas de la explosión que hay al comenzar, y ya tienes que huir de una multitud de zombis; y lo mejor de todo es que el mismo nivel se mantiene durante toda la historia. Al recorrer las calles de Raccoon City, siempre nos vamos a encontrar con monstruos que quieren alimentarse con nuestra carne; algunas veces los veremos de manera muy sencilla, a mitad del camino, pero otras, saltarán de donde menos nos lo imaginemos, como puede ser detrás de un contenedor de basura o del interior de alguna patrulla, lo que acentúa de gran manera la tensión generada por el título, y que, aunado a los temas musicales y efectos de sonido, nos mantienen siempre al filo del asiento.

1967: 14/11. **Spencer** narra a **Trevor** su intención de iniciar una compañía internacional de medicina, que llevaría por nombre Umbrella.

¿Sabías que...?

Nicholai y **Mikhail** iban a ser hermanos dentro de este juego; de hecho, el apellido que se tenía preparado era el de **Ginovaef**, pero por cuestiones de la historia, se decidió lo que al final vimos, es decir, sólo un par de amigos.

Nemesis sólo cuenta con una palabra, la cual es "S.T.A.R.S", el equipo de rescate al que se le ha encomendado destruir.

En Japón, este juego se conoció como **Biohazard 3: The Last Scape**. Se decidió que tuviera dicho subtítulo porque hace referencia a la destrucción de la ciudad al final de la historia.

El diseño de **Nemesis** está basado en **Mr. X**, el personaje que aparecía en **Resident Evil 2** vestido con una especie de gabardina negra, quien por cierto también te perseguía, aunque no de manera tan constante como **Nemesis**.

¡Corre, viene detrás de ti!

El mayor atractivo de esta versión fue el monstruo de Umbrella, **Nemesis**, quien es enviado a la ciudad para destruir a todos los miembros de S.T.A.R.S que pueda. A partir de la estación de policía te lo vas a encontrar varias veces en el juego en momentos clave, donde lo menos que esperarías es vértelas con este monstruo. Al estar frente a frente con **Nemesis**, siempre te van a preguntar si deseas enfrentarlo o si quieres escapar; es obvio que si eliges pelear, no lo vas a eliminar nunca, sino sólo lo detendrás unos instantes; pero la recompensa, si lo derribas, serán armas y algunos objetos especiales, así que la elección dependerá más que nada de la cantidad de municiones con la que cuentes.

En cuanto al *gameplay*, se sigue conservando el mismo estilo que en los primeros capítulos, o sea, los acertijos, pero éstos se han visto reducidos, además de que el nivel de dificultad para resolverlos también bajó; bastará con que des un par de vueltas cerca del lugar donde te "atoraste", para encontrar cómo darle solución. Te recomendamos que revises todo lo que forma parte del escenario, desde abrir una puerta o una reja, porque ahora hasta un bote de combustible que tú creías inútil te puede servir para mandar a volar varios zombis de un solo disparo. Todo lo anterior fue realizado para que el juego fuera mucho más dinámico, y que no te pasaras dos horas buscando una llave o un encendedor, y pudieras disfrutar de mejor manera la trama del juego, sin mayores distracciones.



Para muchos, Nemesis es el enemigo más fuerte y despiadado de toda la serie.



Conforme termines el juego, podrás elegir diferentes vestuarios para **Jill**.

Resident Evil 3 es uno de los juegos de la saga que más acción contiene. Desde este punto ya se podía prever lo que Mikami quería, y que finalmente pudo plasmar en la cuarta entrega de esta serie de terror.

Aún estoy viva, pero... ¿por cuánto tiempo?

Resident Evil 3 es un excelente juego que a pesar de que tiene ya siete años de haber salido al mercado, sigue causando el mismo impacto al jugarlo, y obvio que no es por los gráficos, sino por su muy elaborada historia. Ya que tocamos el punto del aspecto visual, debemos decir que la versión de Nintendo GameCube es idéntica a la original; en esta ocasión no se realizó un remake como en la primera parte, lo que puede decepcionar a algunos cuantos, pero confía en nosotros: este tercer capítulo es toda una experiencia, que si no has disfrutado, no sabemos qué estás esperando. A estas alturas, la historia de **RE** ya estaba llegando a su límite, y Capcom se empezaba a preguntar cómo evolucionar el concepto... en cómo sería **Resident Evil 4**.

1967: 15/11. **Lisa** encuentra a su madre y pasan un tiempo juntas, pero ella se da cuenta de que su madre no es la misma de siempre.



¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

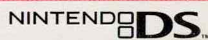
¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

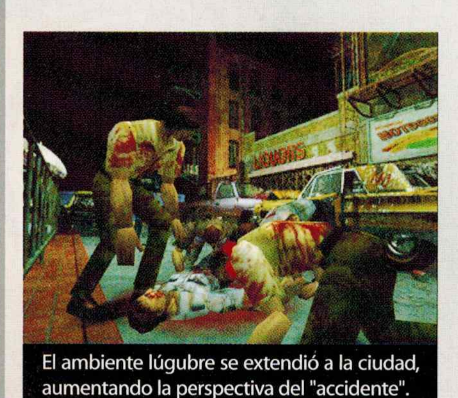


RESIDENT EVIL 2

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

Dos meses después...
Los no muertos dejan el bosque para invadir la ciudad

Una impactante explosión se vio a lo lejos, cerca de las montañas Arkley y de entre las fumarolas salía un helicóptero que transportaba a algunos de los sobrevivientes (**Chris Redfiel**, **Jill Valentine**, **Rebecca Chambers**, **Brad Vickers** y **Barry Burton**) de los horrores que provocó "el incidente". Dos meses han pasado y nuevamente la incertidumbre recorre Raccoon City, pero esta vez la infección se ha expandido por toda la ciudad, provocando que tanto civiles como elementos de la policía se transformen en criaturas no muertas que acechan en la oscuridad en busca de su presa.


El ambiente lúgubre se extendió a la ciudad, aumentando la perspectiva del "accidente".


Nuevos y más terribles enemigos te perseguirían por la estación de policía.

Los laboratorios de Umbrella fueron destruidos y con ellos toda evidencia que culpara a la compañía rojiblanca; pero la corrupción dentro de la misma policía local jugó un papel importante para que los altos mandos lograran construir un nuevo laboratorio justo debajo del departamento de policía de Raccoon City. El nuevo recinto le sirvió a **William Birkin** -el compañero de **Albert Wesker**- para iniciar el desarrollo de una mutación del T-Virus al que denominaron G-Virus, y obviamente éste es mucho más poderoso y estable que su predecesor. Al mismo tiempo, **William** libera una gran cantidad del T-Virus en las cloacas, provocando que las ratas y demás animales se infecten y propaguen rápidamente el problema sobre toda la ciudad.

1967: 18/11. **Lisa** halla un ataúd debajo de la casa donde su madre yace muerta. **George Trevor** sigue sin comunicarse con su familia.

¡Dos novatos confrontarán sus peores pesadillas!

Leon Scott Kennedy, un agente novato de apenas 21 años de edad, se ha graduado en la academia de policía y su primera asignación lo conduce hasta Raccoon City. Él nunca esperó atestiguar lo que sus ojos le mostraban... una ciudad infestada de zombis en busca de carne fresca, que no se detenían ante nada y sólo un disparo en la cabeza —como en las películas de Romero- aseguraba que no se volvieran a levantar. **Leon** llega en un Jeep y desenfunda su pistola después de escuchar y ver a sus siniestros enemigos. Simultáneamente, **Claire Redfield**, hermana menor de **Chris**, llega montada en su motocicleta con la firme intención de encontrar pistas que la conduzcan al paradero de su hermano. Ella se topa con la misma situación: seres con rostros y cuerpos putrefactos que sólo emiten quejidos y se mueven con lentitud. De pronto **Claire** ve de frente a **Leon**, quien le apunta con su arma y le grita que se agache para en un movimiento ráfaga liquidar a un zombi que estaba a punto de hincarle el colmillo a la bella motociclista.

Cuando salió este título, ya se tenía contemplado un proyecto de cine, tanto así que en la portada de la versión de 1998 (PS) se incluía una promoción para que aparecieras como un extra en la cinta, caracterizando a un zombi.



La primera adaptación a Nintendo, fue para su consola de 64 bits, luego para el GCN.



Leon es uno de los personajes clave de la serie y aquí muestra su valor y tenacidad.

Sin tiempo para presentaciones y mucho menos para el ligue, ambos abordan una patrulla y pisan el acelerador hasta el fondo. Instantes después, un zombi los embiste con un tráiler, obligándolos a salir del vehículo y dividiéndolos a través de una cortina de fuego. Al no poder reunirse, ellos toman caminos separados, que los llevarán a cruzar por lugares similares, pero a combatir contra criaturas diferentes y experimentar situaciones fuera de toda realidad. En su camino, **Claire** se encuentra con **Sherry**, la pequeña hija de **William** y **Annette Birkin**. Juntas exploran gran parte de la estación, mientras, en otro lugar, **Leon** conoce a **Ada Wong**, una hermosa y misteriosa mujer que supuestamente está buscando a su novio, un investigador de Umbrella que ha desaparecido; pero su pasado va más allá de una historia romántica; ella es una agente encubierta y está en busca de una muestra del G-Virus. Umbrella también está ansiosa de poseer el nuevo virus y manda a un comité de seguridad hacia la oficina de **William**, pero en una confusión, los torpes guardias disparan sus armas contra el asustado científico, derribándolo de inmediato. **Birkin**, en su lecho de muerte, decide autoinyectarse con su fórmula, dando origen a una nueva criatura, más grotesca y mortífera que el original **Tyrant**. Además de los perros, cuervos, humanos y demás seres mutados, Umbrella envía un nuevo soldado (**Tyrant-00**) que aterriza dentro del edificio principal, y que atravesará todo tipo de muros hasta destrozarte.

Tu mayor enemigo será la fase mutada de William Birkin; él cambiará en cinco ocasiones hasta convertirse en una masa grotesca similar a una larva.

Después de una larga lucha que los conduce hasta las profundidades de la estación de policía, **Leon** y **Claire** encuentran una única salida a través de un tren, pero en su intento por huir, **William Birkin** -en su forma completamente transformada- los sorprende dentro de uno de los vagones, pero con gran habilidad ellos logran deshacerse de la criatura, escapando del terrible escenario segundos antes de que las llamas abrasen el lugar por completo. El trabajo está lejos de haber terminado, ambos lo saben bien y nuevamente toman caminos separados, él en busca de respuestas y ella continuando su propósito principal: encontrar a **Chris**.

El G-Virus fue creado por Birkin mientras trabajaba en Umbrella. Para conseguirlo, tardaron años experimentando con Lisa, la hija de Trevor, el diseñador de la mansión de Spencer.
El descubrimiento sucedió cuando Wesker y Birkin decidieron probar el parásito Nemesis en Lisa, con resultados inesperados.

1967: 20/11. **George Trevor** se percata de que la escopeta que él le dio a **Spencer** fue cambiada por otra más vieja y descompuesta.

¿Sabías que...?

Curiosamente, la versión japonesa de **RE2** está censurada y por lo tanto no tiene tanta violencia; un ejemplo claro es la pantalla de *Game Over;* en América aparece un grupo de zombis devorando al personaje, mientras en la japonesa no ocurre lo mismo.

Con ayuda del *Expansion Pak*, **RE2** para N64, fue uno de los pocos juegos de 512 Mbit y ahora es todo un artículo de colección, aunque por quererlo comprimir tanto, quedaron algunos errores en las secuencias de video, como el ejemplo de **Ada** hablándole a **Annette**, ¡pero con la voz de **Claire**!

En la ruta B del juego, un reporte especial puede ser encontrado en el escritorio de Rebecca, donde se relatan los acontecimientos de RE0 (que salió años después). Esto lo puedes checar en la versión de N64.

Durante el juego, la palabra REDRUM –léela al revés- puede ser vista en una pared de la estación de policía. A aquellos fans de Stephen King o Stanley Kubrick les brincará de inmediato como un homenaje a "**The Shining**", ya sea en su novela o película.

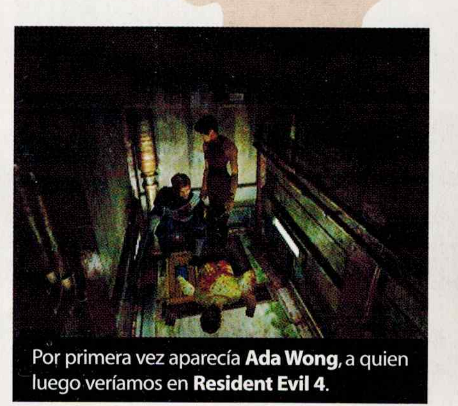
Muchos piensan que **RE2** de GameCube es un *copy-paste* del original que salió para Sony, pero la verdad es que reúne los elementos y contenidos extra que se vieron en el Nintendo 64 y DreamCast; además de que los videos corren a 60 cuadros por segundo –en comparación a los 15 del original-. Por último, posee una ligera mejora gráfica, pero nada revolucionario en ese campo.

¡Enfrenta tus demonios o ellos te consumirán!

Siguiendo la base original del primer **Resident Evil**, en la secuela se hizo presente la opción de elegir un personaje para iniciar tu partida, pero lo más suave fue que para conocer el verdadero final del juego, debías cursar ambos caminos sin importar cuál de los aventureros escogías primero. Cuando terminabas una parte del juego, se activaba un segundo escenario que envolvía las aventuras del segundo personaje, y como la línea temporal era la misma, las acciones que hacía **Leon**, por ejemplo, se veían reflejadas en el camino de **Claire**, dando un resultado de cuatro formas de experimentar la historia, a las que se les conoció como **Leon** A y **Claire** B o **Claire** A y **Leon** B.

De 1998 a 2003 se han hecho diferentes adaptaciones –aprox. seis sin contar las regiones- a múltiples consolas de videojuegos e incluso para PC. Se puede decir que la más completa es la de Nintendo GameCube.

Ambos personajes tenían ligeras variaciones, pero en general conservaban las mismas características. Por ejemplo, **Claire** tenía como accesorio adicional un *lockpick* (similar al de **Jill**), que le permitía abrir cerraduras, mientras que **Leon** debía arreglárselas para encontrar pequeñas llaves por toda la estación de policía. Aquí también el encendedor formaba parte importante; en el caso de **Leon**, él ya lo traía consigo, pero **Claire** debía hallarlo para cumplir sus objetivos.

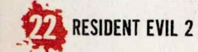

Por primera vez aparecía **Ada Wong**, a quien luego veríamos en **Resident Evil 4**.


Claire sustituyó a **Elza Walker**, la chica que Capcom había presentado originalmente.

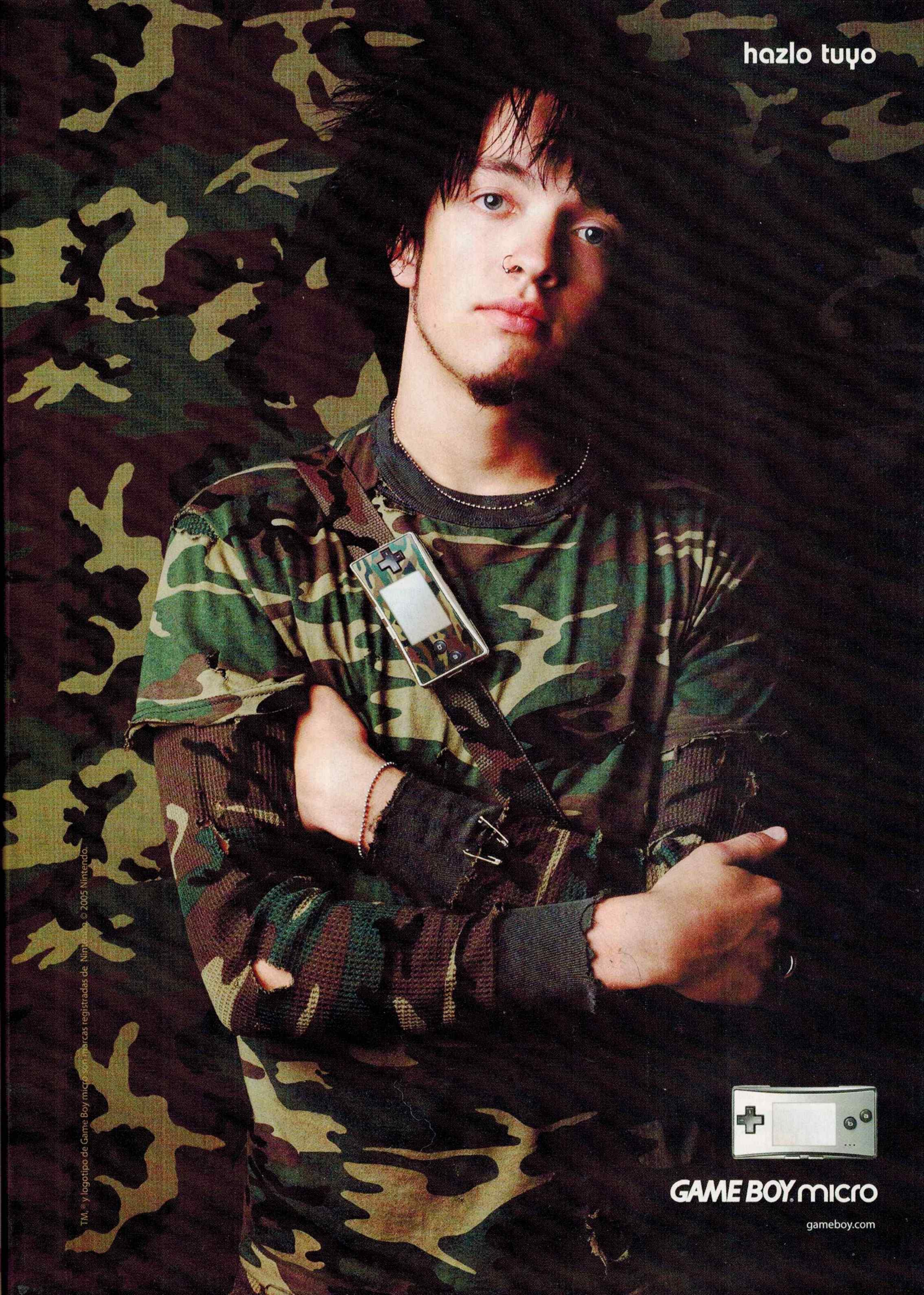
Prueba tu valor en las misiones extra

Otro de los cambios notables es que ahora Capcom nos mostró un juego más cinemático, desde la entrada del mismo hasta los puntos clave que repuntaban la historia; también se le agregaron minijuegos, o *sidequests*, que aparecían cuando completabas el juego en cierto nivel, como en el caso de "The Forth Survivor", donde salía **Hunk**, un agente especial de Umbrella que fue enviado a recuperar el G-Virus. Su objetivo es llegar al punto de extracción (en el techo de la estación), cuidando de no perecer en su intento por cruzar las infestadas cloacas.

Capcom también usaba su humor para parodiar el juego y de allí nació **Tofu**, un pedazo de... tofu (alimento oriental hecho a base de soya, agua y un solidificante), que sólo tiene un cuchillo para defenderse, y que a pesar de su aspecto irónico, la misión es aún más compleja que la de **Hunk**. Sin duda, **Resident Evil 2** marcó un cambio significativo a la serie, y su éxito fue tal que en 1999, el Nintendo 64 tuvo su adaptación a pesar de los detractores que sugerían que no se podía.



1967: 21/11. Un tipo en bata blanca de laboratorio dice a **George** que su familia está muerta. **Trevor** siente dolor en su nuca y cae al suelo.


hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.

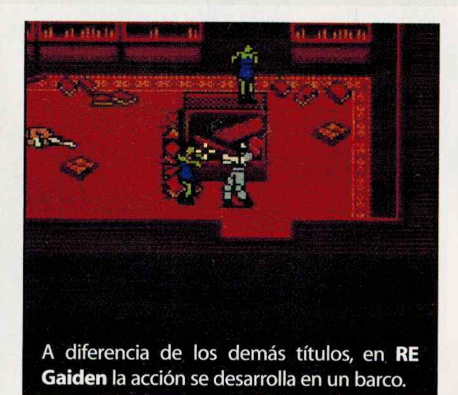


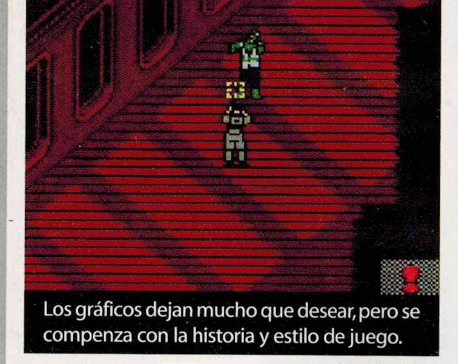
RESIDENT EVIL GAIDEN

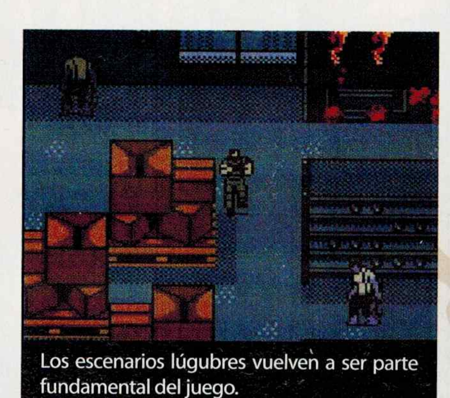
Compañía: Capcom.
Desarrollador: M4 Ltd.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Teen.

Para poder enfrentar a la organización conocida como **Umbrella**, se formó una secreta con miembros del equipo S.T.A.R.S. y ex empleados de **Umbrella**. Una noche un conocido miembro de S.T.A.R.S., **Barry Burton,** fue llamado para una misión especial y urgente; un nuevo tipo de *B.O.W.* (Arma Bio-Orgánica) escapó de los laboratorios de **Umbrella** y se piensa que está localizado entre los pasajeros de un lujoso crucero llamado Starlight. Esta nueva amenaza es sumamente poderosa y no debe ser recuperada por **Umbrella**. **Leon S. Kennedy**, del departamento de policía de la Ciudad Raccoon, rastreó al *B.O.W.* hasta el barco, pero como se perdió todo contacto con él, la misión de **Barry** será encontrar a **Leon** y eliminar al *B.O.W.*, de quien sólo se sabe que tiene sangre verde.


Aquí también serás perseguido por armas biológicas. ¡Usa tus mejores armas!


A diferencia de los demás títulos, en **RE Gaiden** la acción se desarrolla en un barco.


Los gráficos dejan mucho que desear, pero se compenza con la historia y estilo de juego.


Los escenarios lúgubres vuelven a ser parte fundamental del juego.

El Game Boy Color se vio invadido por muchos juegos que no valían la pena; pero Resident Evil Gaiden fue una de las excepciones que llenaron las expectativas de los videojugadores. Es una lástima que no haya llegado para nuestro continente.

¡Sobrevive!

Durante su difícil jornada, **Barry** encuentra a una niña de nombre **Lucia**, quien resulta ser la única pasajera sobreviviente a la dispersión del virus que el *B.O.W.* introdujo al barco. Los sentidos de **Lucia** están intensificados y **Barry** duda de ella, pero cuando encuentran a **Leon**, él le explica que ella ha tenido esos "poderes" desde hace dos años, cuando fue adoptada de un orfanato. El poseer estas habilidades le acarreó problemas en el hospicio y con sus padres adoptivos, quienes la enviaron en el crucero para reunirla con unos parientes en Europa. Tiempo después, **Barry** lleva a cabo un plan para infiltrarse en el submarino de **Umbrella**, llevando a **Lucia** como rehén y dejando a **Leon** en el crucero. A bordo del submarino, **Barry** se entera de que **Lucia** sólo es huésped del *B.O.W.*, el cual le fue implantado hace dos años, razón de sus extraños poderes; él obliga al capitán a extraer el organismo y ofrece a la niña ser parte de su familia. Ambos se reúnen con **Leon** y logran destruir al *B.O.W.* en el Starlight; al llamar al cuartel para ser recogidos, **Leon** tiene una herida **que** deja ver sangre verde...

Originalmente, **Resident Evil Gaiden** iba a ser una adaptación fiel al primer título que salió para el Play Station, pero de la noche a la mañana, como ha ocurrido en muchos de los juegos, Capcom decidió cambiar el concepto y no recrear su exitoso juego, sino que se desarrolló una historia totalmente nueva que tiene lugar después de los eventos ocurridos en Raccoon City, dejando sin descanso al héroe de **Resident Evil 2**.

1967: 24/11. **Trevor** es tomado como prisionero y después se da cuenta de que **Spencer** está agregando mecanismos secretos a su mansión.

Sistema de ataque

El modo de "movimiento" se lleva a cabo con vista "por arriba"; de esta forma interactúas con los elementos del juego como los *items*, personajes, zombis y otros tantos. Cuando ves a un zombi, puedes apuntarle con tu arma (el alcance varía según el armamento equipado) y activar el modo de ataque; si un zombi te sorprende y te agarra, también cambiarás a este modo. Aquí varía enormemente en comparación con los otros títulos de la serie; la acción es como modo de primera persona, pero sólo te mueves a los lados. Aparece una barra donde un cursor se mueve de un lado al otro; cada zombi que encuentres (inclusive si están lejos de ti) tendrá una línea representando su valor físico, con un centro. Esta línea se va haciendo más grande conforme se van acercando, y lo que debes hacer es dispararles o atacarlos lo más al centro que puedas para herirlos y eliminarlos.



El **B.O.W.** no tiene una apariencia del todo terrorífica, ¡pero espera a enfrentarte con él!


Los zombis no sufren de mareos por el mar, asi que no te darán tregua alguna.

Como en todos los **RE**, el sobrevivir es lo primordial; no se trata de limpiar el barco de zombis, sino de mantenerte vivo el mayor tiempo posible. Esta tarea puede resultar muy difícil, pues hay zombis detrás de cada esquina, en cada corredor, ocultos en las sombras, etc.; además algunos pueden perseguirte aun cuando ya los enfrentaste o reaparecer cuando vuelves a entrar en el mismo cuarto. Al igual que otras versiones, lo recomendable es procurar evitar las peleas; no es un RPG, así que no te dan experiencia por las batallas.

¡Muy bueno!

A pesar de ser de Game Boy Color, **Resident Evil Gaiden** tiene unos gráficos muy bien logrados, disfrutables a lo largo del juego en los cinemas que acompañan a cada evento importante. También los zombis tienen unas animaciones geniales; se acercan, voltean, caminan, atacan y muchos movimientos más. Y como mencionamos al principio, uno de los grandes problemas de muchos de los juegos para GBC fueron los valores físicos; pero no es el caso de **REG**, pues las cosas sí se "sienten" de una manera más realista que en otros títulos.



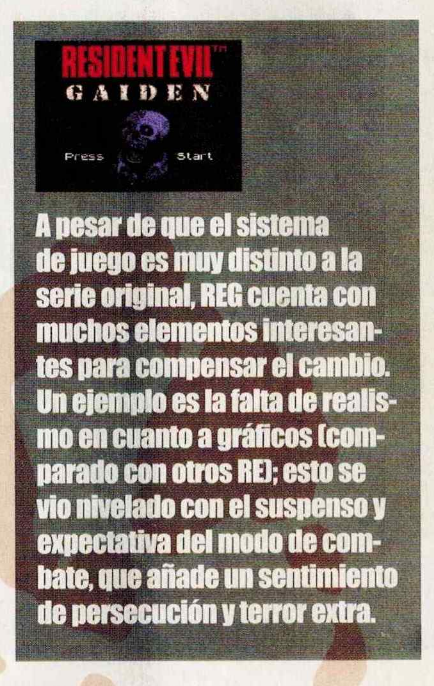
El modo de combate es único en la serie de **Resident Evil**; conserva la calma y ataca.



Aun siendo para GBC, **REG** tiene cinemas, historia y sorpresas al estilo de la saga.

Tres personajes a la vez

Este es el único **RE** en donde puedes llevar a tres personajes al mismo tiempo y que participen en el combate (alternadamente); **Barry** puede hacer equipo con **Leon** e inclusive con **Lucia**, cada uno con un arma equipada, un tipo de armadura y su nivel de vida, por supuesto. Los zombis sólo dañarán a quien esté activo en ese momento, pero la desventaja es que si uno muere, los demás también. Obviamente, por el desarrollo de la historia no siempre traerás a los tres; dependiendo de la situación llevarás a uno o a dos simultáneamente.



A pesar de que el sistema de juego es muy distinto a la serie original, REG cuenta con muchos elementos interesantes para compensar el cambio. Un ejemplo es la falta de realismo en cuanto a gráficos (comparado con otros RE); esto se vio nivelado con el suspenso y expectativa del modo de combate, que añade un sentimiento de persecución y terror extra.

Aventura corta

Lamentablemente, **REG** es bastante corto en comparación con los demás juegos de la serie; y es un tanto lineal en relación con los objetivos: siempre te dicen hacia dónde dirigirte, y eso le quita mucha dificultad. Muchos se preguntan el porqué no llegó a nuestro continente; pues posiblemente se deba a que el final en realidad no tiene relación con la serie, y no se ha vuelto a tocar el tema del **Leon** con sangre verde. Esto hizo que el juego se considere un poco fuera de la serie, o más bien como una aventura alterna; pero esto no es oficial, y siendo parte de la serie original, decidimos incluirlo en la saga.

1967: 26/11. **George Trevor** pierde su encendedor favorito que, por cierto, se lo había dado Jessica. Quizá alguien lo encuentre y le sirva.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

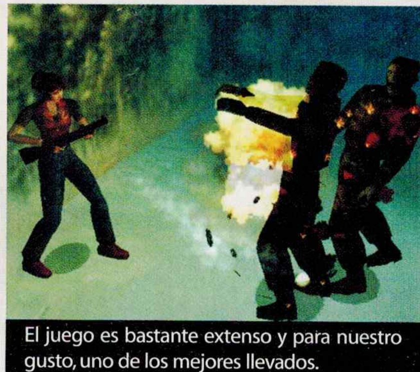
©2003 Capcom

¡Enfrenta todos tus temores... y más!

Raccoon City se ha visto diezmada por el brote del terrible T-Virus; ya nada es seguro en su perímetro y la forma de sanear las cosas fue mediante un ataque nuclear que desvaneciera cualquier rastro de evidencia de las actividades de Umbrella. **Claire Redfield** logró escapar de la ciudad en compañía del novato **Leon S. Kennedy** y la pequeña **Sherry Birkin**, pero lo que vivieron no se comparará con lo que les esperará tres meses más tarde…



Claire sigue con la firme intención de encontrar a su hermano, sin importar dónde esté.

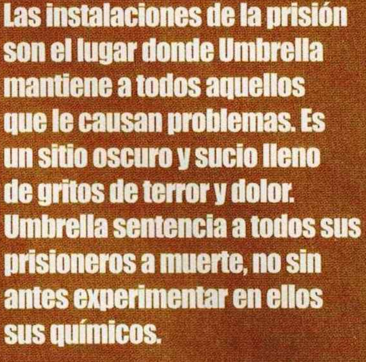


El juego es bastante extenso y para nuestro gusto, uno de los mejores llevados.

Es el último mes de 1998 y el terror de Raccoon sigue siendo una herida fresca para **Claire**, por lo cual decide atacar la causa del problema desde su raíz: los cuarteles generales europeos de Umbrella en París. Al infiltrarse en la base, su presencia fue detectada y después de una lucha por evadir el poderoso sistema de seguridad que protege los secretos de la corporación, ella es capturada por **Rodrigo Juan Raval**. Conocida como la prisionera WKD4496, es transportada hacia una isla en algún lugar del Pacífico Sur para esperar futuras instrucciones.

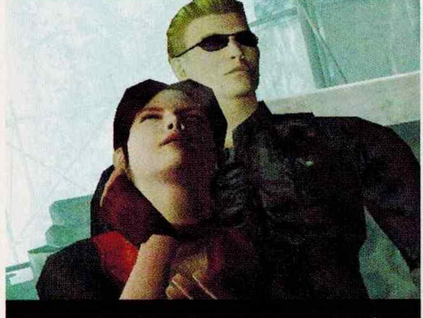
1967: 27/11. **George** escapa de su cuarto, pero la mansión está asegurada. Él menciona un ojo para una estatua y un emblema de oro.

Code Veronica fue el primer título que no llevó una numeración; sin embargo, se realiza después de RE2. La historia revela nuevos secretos de Umbrella, así como la existencia de otra institución que también desarrolla armas biológicas.



Las explosiones y disparos la despiertan de su letargo para darse cuenta de lo sombrío de su actual prisión; de pronto, su custodio se acerca y la libera, no sin antes mencionarle que es imposible que pueda sobrevivir. **Claire** sale al exterior y ve claramente cómo la isla (Rockfort Island) fue atacada, pero no tiene ni la menor idea de quiénes fueron los agresores. A miles de kilómetros de distancia, la joven hermana de **Chris Redfield** se percata de que sus pesadillas no terminaron meses atrás... han regresado y con más fuerza; ahora todos los habitantes de este lugar se han transformado en muertos vivientes gracias al T-Virus.

Las instalaciones de la prisión son el lugar donde Umbrella mantiene a todos aquellos que le causan problemas. Es un sitio oscuro y sucio lleno de gritos de terror y dolor. Umbrella sentencia a todos sus prisioneros a muerte, no sin antes experimentar en ellos sus químicos.



No podían faltar los enemigos... **Wesker** regresará para seguir poniéndote trabas.



Steve, el nuevo aliado de **Claire**, luchará hasta el fin.

Ahora será Chris quien busque a Claire

El antiguo miembro de los S.T.A.R.S., **Chris Redfield**, recibe un mensaje indicando que su hermana fue capturada; sin dudarlo, él emprende su viaje hacia Rockfort Island, y al llegar a la prisión encuentra a **Rodrigo** en su último aliento -debido a sus lesiones-, quien le informa que **Claire** ya dejó la isla y ahora está en el laboratorio de la Antártica. Mientras **Chris** seguía la pista de su hermana se encuentra con su viejo rival, **Albert Wesker**, iniciando una pelea que es interrumpida por una de las **B.O.W.** (Armas Bio-Orgánicas). **Chris** sale avante de la situación y halla la forma de viajar hacia la Antártica para unirse con **Claire**; pero el gusto no les duró porque fueron separados de nuevo por **Alexia**. Mientras pelea contra la gemela siniestra, **Claire** halla a **Steve** atrapado en un pasillo cercano, pero descubre que algo extraño le ocurre; y es que **Alexia** le inyectó el virus T-Veronica, transformándolo en un furioso mutante que persigue incansablemente a **Claire**. Pero el lado humano de **Steve** aflora y reconoce a su amiga y le perdona la vida, pero **Alexia** no piensa igual y ataca a **Burnside**. Después de que **Steve** vuelve a la normalidad y con su último suspiro, le profesa su amor a **Claire** para morir instantes más tarde.

Chris logra salvar a su hermana al activar el sistema de autodestrucción del complejo y abrir una ruta de escape, no sin antes poner en su lugar a **Alexia** con ayuda de un *Linear Launcher* (arma especial para aniquilar a las **B.O.W.**). Antes de probar la miel de la libertad, ellos son confrontados por el hombre de negro, **Albert Wesker**. **Chris** pelea contra él, pero **Wesker** aprovecha sus poderes sobrehumanos y usa a **Chris** como muñeca de trapo. **Chris** reacciona y arroja varias barras de metal sobre su enemigo para luego ser separados por una gran explosión. Los hermanos escapan en un jet, sabiendo que no todo ha terminado; Umbrella debe ser detenida de una vez por todas, así como **Wesker**... la próxima vez será la última.

No le temas a la oscuridad... sino a lo que esconde

En su ruta de exploración, **Claire** se encuentra con **Steve Burnside**; su búsqueda los transporta a un complejo militar donde son perseguidos por el jefe del lugar, **Alfred Ashford**. También allí se toparán con un rostro conocido... **Albert Wesker**, quien ahora chambea para un competidor de Umbrella y anda en busca de venganza en contra de **Chris**. Logrando salir con vida de múltiples encuentros con horripilantes y poderosos zombis, ellos encuentran un aeroplano que usan como medio de escape, pero su suerte no les favorece, ya que el avión estaba preprogramado para aterrizar directamente en el laboratorio secreto de Umbrella en la Antártica. Allí, **Claire** y su nuevo compañero se encuentran cara a cara con **Alfred Ashford**. Durante su lucha, **Alfred** observa cómo su hermana gemela –**Alexia**- es liberada de su sueño criogénico, para después capturar a los dos intrusos.

1967: 29/11. **Trevor** poco a poco pierde la razón. Él describe una planta increíblemente enorme. **George** escapa hacia unas cavernas.

Code Veronica, el gran brinco a los 128 bits

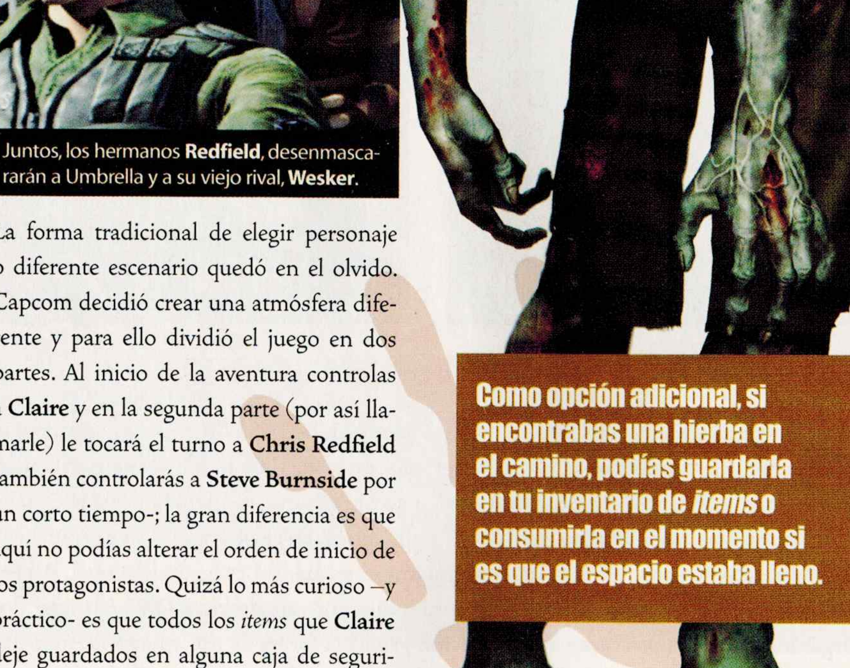
Anteriormente, los títulos de **RE** se caracterizaron por usar backgrounds prerrendereados, pero ahora, con las nuevas capacidades de los 128 *bits*, pudimos disfrutar de escenarios con gráficos en tiempo real, que permitían que la cámara se moviera cómodamente para dar una vista dinámica en el momento de la acción, con mejor calidad en los efectos visuales y sonoros. El *gameplay* que tanto gustó desde el primer título, siguió casi intacto; lo bueno es que se conservó el giro implementado en **RE3**. Por otro lado, el sistema de armas cambió para bien; aquí ya podías disparar dos armas simultáneamente, bastante útil para derribar zombis desde ángulos opuestos; también se incluyeron un *Linear Launcher* y un *sniper rifle*, que te permiten usar una mira telescópica por primera vez.



Por su parte, **Chris** se alistará nuevamente para enfrentar los peligros del pasado.



Juntos, los hermanos **Redfield**, desenmascararán a Umbrella y a su viejo rival, **Wesker**.



¿Sabías que...?

Alfred y **Alexia Ashford** nacieron en 1971; este es también el *password* requerido para entrar en la casa secreta de **Alfred**.

Durante la primera fase del desarrollo del juego, **Alfred** y Alexia fueron llamados **Hilbert** y **Hilda**, respectivamente, pero cambió para su versión definitiva.

Este fue el último de los títulos de **RE** en usar los nombres reales de las armas (excepto Magnum). Las versiones subsecuentes contenían nombres alternos, como *Blacktail*, *Silver Serpent* o la clásica *Killer 7* de **RE4**.

El juego originalmente salió para Sega DreamCast en el 2000, y tres años más tarde fue adaptado para el Nintendo GameCube bajo el nombre de **Resident Evil Code: Veronica X** e incluía escenas extra (un total de nueve minutos) y otros detalles más.

En el 2001, Namco y Capcom lanzaron un juego llamado Re**sident Evil Survivor 2: Code Veronica**, el cual utilizaba una pistola –como en **The House of the Dead**- en vez de controles. La versión original salió para el sistema NAOMI 2 de Arcadias.

La forma tradicional de elegir personaje o diferente escenario quedó en el olvido. Capcom decidió crear una atmósfera diferente y para ello dividió el juego en dos partes. Al inicio de la aventura controlas a **Claire** y en la segunda parte (por así llamarle) le tocará el turno a **Chris Redfield** también controlarás a **Steve Burnside** por un corto tiempo-; la gran diferencia es que aquí no podías alterar el orden de inicio de los protagonistas. Quizá lo más curioso –y práctico- es que todos los *items* que **Claire** deje guardados en alguna caja de seguridad, podrán ser retirados por su hermano. Vaya, eso sí que es amor fraternal.

Como opción adicional, si encontrabas una hierba en el camino, podías guardarla en tu inventario de *items* o consumirla en el momento si es que el espacio estaba lleno.

Los *puzzles* siguen presentes y esta vez no serán tan básicos como antes, así que ve calentando tu masa encefálica porque habrá ocasiones en las que no sepas ni qué hacer, pero no te preocupes, ya que en la sección Mariados encontrarás algunas respuestas. ¿Te acuerdas de ese derroche de balas que podías hacer en los títulos anteriores? Pues ya no más. Aquí los enemigos tienen mayor resistencia y por ello deberás identificar qué armas les causan mayor daño; sólo así tus municiones se conservarán para un momento realmente necesario.

Resident Evil Code Veronica X se desarrolla en escenarios muy contrastantes, desde una lúgubre prisión, la lujosa mansión de los **Ashford** y hasta los fríos rincones de la Antártica, todo en un ambiente bien detallado que incluso fue mejorado en la versión del Nintendo GameCube. Este también es el último capítulo en la historia de los zombis –hasta ahora- porque en la próxima aventura que se desarrolla seis años después –**Resident Evil 4**-, los enemigos no están contaminados por algún tipo de virus de la compañía Umbrella, sino que los domina una plaga de parásitos.

1967: 31/11. En la oscuridad, **Trevor** descubre un cuarto y una lápida grabada con su nombre. Él sabe que es el fin de esta pesadilla.



¡GOAL!





MARIO 4 1:22 0 DK



RESIDENT EVIL 4

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1.
Clasificación: Mature.

Han pasado seis años desde la destrucción de Raccoon City, la compañía Umbrella ha desaparecido, todo ha quedado en el olvido, pero no para Leon... dichos hechos jamás los olvidará

Leon S. Kennedy trabaja para el gobierno de los E.U.A y se le ha asignado la difícil misión de rescatar a **Ashley,** la hija del presidente, que ha sido secuestrada, y se sospecha que se encuentra en un pequeño pueblo de España. En cuanto llega al lugar, es atacado por los habitantes, que parecen estar bajo una especie de trance. Sin titubear se aproxima al pueblo, ya que **Ashley** puede estar ahí. Durante su exploración, es atacado por decenas de habitantes, y cuando todo parecía perdido, literalmente, es salvado por el sonido de una campana, que aleja a todos sus atacantes. Leon corre al interior de una casa donde encuentra a una persona que parece normal, pero no tiene mucho tiempo para platicar, porque un misterioso hombre los deja fuera de combate y los ata.

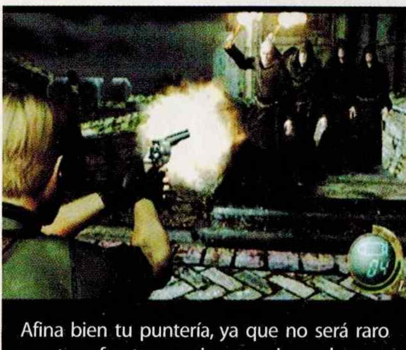
El hombre que está junto a **Leon** se llama **Luis Sera**, y era policía en Madrid; al lograr cortar sus ataduras, escapan, pero Leon es interceptado de nuevo por el hombre misterioso, que responde al nombre de **Bitores Méndez**, y quien supuestamente es líder de una secta conocida como "Los Iluminados". Entonces sujeta a nuestro héroe por el cuello y comienza a amenazarlo, cuando de la nada una silueta femenina dispara sobre **Méndez**, salvando a **Kennedy**. Sin perder tiempo Leon escapa, pero poco tiempo después se desmaya; al despertar le informan que la pérdida de conciencia que sufrió puede ser debido a algo que mencionó **Méndez** en relación con que portaban la misma sangre. Sin darle mucha importancia, se dirige a la iglesia del pueblo y ahí encuentra a **Ashley**.

Todo parecía tranquilo, pero un encapuchado, que parece ser miembro importante de la secta, les comenta que a **Ashley** le han realizado unos implantes, mediante los cuales podrán controlarla y pedir dinero a E.U.A; y por si fuera poco, al parecer Leon también ha sido infectado. En una distracción del encapuchado logran escapar, pero luego de una pelea con un mutado **Méndez**, se ven obligados a entrar a un castillo.

1967: XX/XX. Se asume que **Ozwell Spencer** y **Alexander Ashford** completaron el experimento conocido como T-virus.

El dueño del castillo, un tal **Ramón Salazar**, les explica que lo que llevan dentro son unos parásitos, y él es el único capaz de controlarlos. Como muestra de su poder, logra atrapar de nuevo a **Ashley**, y ahora **Leon** debe rescatarla, pero antes se encuentra con la persona que lo salvó al inicio: se trata de **Ada Wong**, la misma de **Resident Evil 2**, pero que por causas desconocidas escapa, dejando desconcertado a **Leon**. En uno de los pasadizos, **Luis Sera** encuentra a **Leon**; él tiene el antídoto para evitar que los parásitos terminen de crecer dentro de ellos, pero por desgracia, en ese instante pierde la vida a manos de **Saddler**, el hombre con capucha. Lo único bueno es que alcanza a darle el medicamento a **Leon** y además ha encontrado de nuevo a **Ashley**... pero el gusto les va a durar muy poco, porque enseguida es raptada por unos insectos gigantes, y **Leon** tiene que enfrentarse con **Salazar** para salvar a la joven, que por cierto ha sido llevada a una isla para iniciar el ritual de control sobre ella.

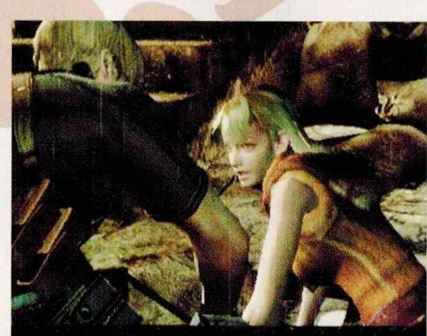
La pelea fue cruel, pero **Leon** ha salido bien librado; ¿pero cómo va a llegar a la isla?: pues con ayuda de **Ada**, quien lo espera en una lancha. **Ashley** se encontraba dentro de una especie de bodega, de donde es rescatada por **Leon**, luego de pasar por varias peripecias, entre ellas haberse enfrentado a un viejo amigo, **Krauser**, quien confiesa ser el responsable del secuestro de **Ashley**, además de qué quien le ordenó todo fue **Wesker**, con la intención de revivir a Umbrella. Más adelante **Ada** vuelve a salvar a **Leon** de una muerte segura, con lo que queda claro que ella tiene planes muy diferentes a los de **Krauser** y **Wesker**. En una sala cercana logran terminar con el parásito que llevan dentro, y ahora sólo deben concentrarse en escapar.


Afina bien tu puntería, ya que no será raro que te enfrentes a varios enemigos a la vez.

Poco antes de salir del lugar, se dan cuenta de que **Ada** ha sido atrapada por Saddler, por lo que **Leon** debe derrotarlo, misión nada fácil debido a que el monje se transforma en una criatura enorme; pero con ayuda de un lanzamisiles que **Wong** le arroja, logran vencerlo, sí, justo como al final de **Resident Evil 2.** Ahora sí, los tres escapan, pero ella apunta a **Leon** con una pistola y le exige que le dé la muestra del parásito, a lo que **Kennedy** no le queda más que aceptar. Parece que todo ha terminado. **Leon** y **Ashley** regresan a su país, pero aún queda la duda de para qué quiere Ada el parásito.

Tanto la historia, como el gameplay han cambiado tanto, que algunos videojugadores no lo consideran un Resident Evil, pero de cualquier forma, lo que importa es que nos encontramos frente a un juegazo.


Conocerás a personajes fundamentales en tu aventura, uno de ellos es Luis Sera.


En todo momento mantente pendiente de Ashlsy, ella no es muy veloz.

La serie de **Resident Evil** es una de las más respetadas en la industria; desde que salió hace ya poco más de una década, siempre ha recibido buenos comentarios, pero también es cierto que las últimas versiones eran prácticamente lo mismo en cuanto a *gameplay*, con una que otra mejora, pero a final de cuentas lo mismo. De esto se percató el equipo creativo y en especial su creador **Shinji Mikami**, quien de inmediato se puso a trabajar para que la cuarta parte de la serie fuera algo totalmente nuevo, tanto en modo de juego como en historia; y fue así como a principios del año pasado salió al mercado **Resident Evil 4**, que sin dudas no sólo es el mejor juego de la saga, sino también de la generación de 128 bit.

Los enemigos en este título son mucho más violentos que en las versiones pasadas, no esperes que se queden viendo cómo les disparas, mejor planea bien tus estrategias.

1967: XX/XX. El Escuadrón de Tácticas Especiales y Recuperación (S.T.A.R.S.) es formado en la Ciudad de Nueva York para combatir el terrorismo.

Un nuevo ambiente

En casi todos los juegos de **RE**, los escenarios eran "imágenes fijas", una especie de fotografías, lo que ayudaba a dar un toque realista, pero a la vez limitaba un poco los lugares que podías recorrer. En **Code Veronica** se cambió el estilo por gráficos en 3D en tiempo real, pero aun así, la estructura era la misma, y no fue sino hasta **Resident Evil 4**, cuando en verdad existió una renovación. Para empezar se cambió el estilo de los escenarios: ya no eran más pasadizos o lugares con rutas a seguir muy marcadas; ahora realmente puedes y debes explorar cada área que descubras para encontrar el camino correcto. Para que el personaje encaje en el nuevo estilo, se eligió una perspectiva de tercera persona, que te permite observar mejor las cosas además de estar más concentrado.

Cada segundo cuenta para resolver el misterio

La acción siempre se mantiene constante; nunca hay momentos en los que te la pases aburrido tratando de resolver algún acertijo, y eso se debe a que... ¡no los hay!, bueno, por lo menos no como en capítulos anteriores donde debías dar mil vueltas para encontrar una llave. Ahora la dificultad del juego está basada en los enemigos y las diversas maniobras especiales que puedes hacer con el control, que sin duda vuelven más ágil y divertido el avanzar. Por ejemplo, antes, cuando llegabas con un enemigo, siempre era cuestión de dispararle con todo lo que tuvieras y listo, lo derrotabas; en cambio ahora tienes que esperar un momento preciso para atacarlos, al igual que para actuar en diversas situaciones que se te presentarán, lo que le aporta algo de estrategia al título.

Por si no has jugado el título, o no entiendes muy bien qué onda con las maniobras especiales, te podemos decir que son movimientos que sólo puedes realizar en momentos específicos del juego, y presionando ciertas combinaciones de botones. Para que te quede más claro, basta con mencionar que hay una parte donde una roca gigante va rodando justo detrás de ti, y lo que debes hacer es presionar el botón de acción lo más rápido que puedas para que **Leon** corra; o cuando enfrentas al **Gigante**, para esquivar sus golpes necesitas presionar al mismo tiempo un par de botones. Lo interesante de esto es que las combinaciones de botones varían, o sea, no siempre te puede tocar la misma,, ya que no te puedes confiar esperando "X" combinación, porque en cualquier momento cambiambia.



Todos los ambientes están cuidados al máximo, como el bosque del inicio.



Acciones como esta veremos muchas a lo largo de la historia,lo importante es vivir.

¿Sabías que...?

En un principio, el juego estaba enfocado a ser como un **Silent Hill**, es decir, con fantasmas en lugar de los monstruos que conocimos al final; hasta existió un video donde se podía ver a **Leon** enfrentarse con algunos de estos seres; pero después de ver cómo avanzaba el proyecto, Mikami decidió replantearlo desde cero.

Una de las armas que aparecen se llama **Killer 7,** haciendo alusión al juego para Nintendo GameCube del mismo nombre. Es una de las armas más poderosas del título, y debido a las pocas municiones con las que cuenta, es recomendable reservarla para las situaciones de emergencia.

A lo largo del juego, notarás muchas influencias fílmicas; la más obvia es la de los Trolls, que dan pauta a este molesto enemigo.

El renacimiento del género

No nos encontramos ante un juego normal; joyas como ésta ya no es tan común verlas; porque lo más fácil hubiera sido sacar un juego como nos tenían acostumbrados, nada más se inventan dos personajes nuevos, y les apostamos que el juego se vende por el nombre de la portada. Pero por fortuna comprendieron que lo importante es innovar, cualquiera puede crear gráficos increíbles, pero no cualquiera una buena historia y sobre todo que se juegue bien. **RE 4** es toda una experiencia, que ya es punto de referencia no sólo para los survival horror, sino para cualquiera; Capcom ha demostrado lo que es un JUEGO en toda la extensión de la palabra, y no sólo modas pasajeras.

1969: Nace **Forest Speyer**, francotirador y especialista en vehículos del equipo Bravo. Él muere en un balcón dentro de la mansión **Spencer**.



hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Survival Horror.
Jugadores: 1-4.
Clasificación: Mature.

El terror tiene muchas formas, pero siempre vas a recordar un rostro en especial... ¡el de un zombi!

Cuando uno voltea hacia atrás para recordar los juegos que marcaron época, todas las palabras que decimos son pronunciadas de manera nostálgica; frases como "te acuerdas de X enemigo", "había una escena con lluvia" o "yo lo terminé en una semana" son de las más utilizadas. El rollo anterior es porque a veces, por las diversas actividades de la vida diaria, no nos damos cuenta de lo rápido que pasa el tiempo, y es que ya son diez años de la salida del primer **Resident Evil,** lo cual ya muchos lo saben y no impresiona a nadie el dato, pero lo que sí asombra es el hecho de que en el Nintendo DS tengamos una adaptación de aquel título, y se vea y juegue mejor que el original. En fin, si quieres revivir o conocer el pasado, prepárate a entrar a la mansión donde todo comenzó...


Atacar a los zombis ahora será más fácil gracias al uso de la pantalla táctil.

1970: Supuesto nacimiento de los gemelos **Alfred** y **Alexia Ashford**. Su padre junto con **Spencer** creó el T-Virus.

Este primer capítulo de **Resident Evil** es el más editado en toda la serie; lo hemos visto en casi todas las plataformas existentes, siendo la mejor versión el *remake* que saliera para el Nintendo GameCube hace ya cuatro años. Esto nos hace preguntarnos por qué una nueva versión; la respuesta parece también sencilla. Cuando se intentó adaptar esta franquicia al mundo de las consolas portátiles, la plataforma elegida fue el Game Boy Color que recibió **Resident Evil Gaiden**, el cual no es tan mal juego, pero debido a todas las limitantes obvias del sistema, el resultado no fue el esperado, ya que para empezar, no transmitía nada de suspenso, tensión, ni mucho menos terror, y los controles no eran tampoco lo óptimo.



Por primera vez en toda la serie, el cuchillo será de utilidad para defenderte.



Varios acertijos han sido modificados para usar el stylus en su resolución.

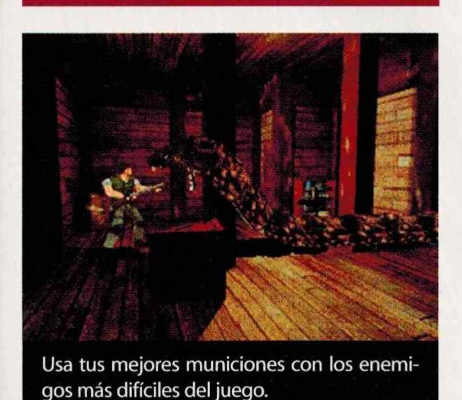
La primera impresión...

Desde que ves el intro del juego, comienzas a emocionarte y a querer saber más de la historia del mismo, y es que a pesar de que fue muy criticado en su tiempo, debido a que ya había videos en **FMV** (que después serían fundamentales para la serie), y que decidieron hacerlo con actores reales, aviva el misterio del título. Existió gente que aun después de ver juegos como **Mario 64** o **Castlevania Dawn of Sorrow**, dudaron que el Nintendo DS pudiera reproducir dichos videos, o siquiera acercarse en calidad gráfica al original, que saliera para un sistema de 32 bit; pero no sólo lo superó, sino que incluso para nosotros es la mejor adaptación del juego después de la versión de cubo. Si has jugado las otras versiones, estarás de acuerdo con nosotros en que se siente como si fuera un juego nuevo para el NDS.

De lo mejor de este título, es que logra transmitirte un sentimiento de temor gracias a lo bien elaborados que están los escenarios, en conjunto claro, con la música que nos acompaña a cada paso que damos.

Un nuevo reto

Para todos los que esperaban que este juego fuera exactamente el mismo que jugamos hace una década en cuanto a desarrollo, pues tienen toda la razón... a medias, claro está, porque existen dos modos para jugarlo. Uno de ellos es en el que todos los acertijos y eventos se resuelven y ocurren tal cual el original, sin cambio alguno, pero también tenemos el *rebirth mode*, donde todo es distinto y utilizamos la pantalla táctil para algo más que sólo navegar en los menúes de opciones. No importa si ya terminaste la aventura en otras consolas... esta de Nintendo DS presenta bastantes detalles que te harán pensar mucho para seguir avanzando.



Usa tus mejores municiones con los enemigos más difíciles del juego.

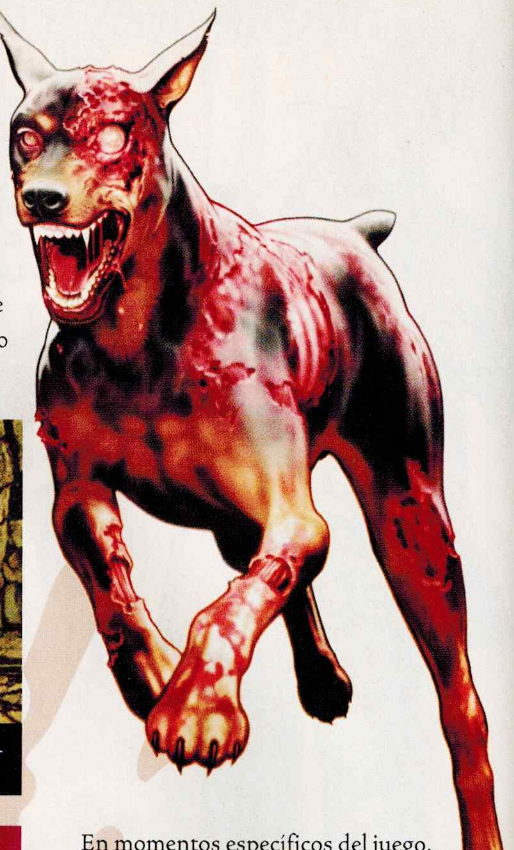
Piensa rápido para sobrevivir

Cada movimiento lo tienes que pensar muy bien para no salir lastimado de más, y es que si te mueves muy lento o titubeando, no faltará la ocasión en que termines mordido por un zombi. Esto viene a colación por el control, y es que no nos explicamos cómo se sigue manteniendo el mismo estilo en el que adelante, en el pad, siempre es adelante aunque estés de espaldas, lo que ocasiona mucha confusión; en cambio, en **Resident Evil 2** de Nintendo 64, sí se utiliza un sistema 3D normal como el de **Mario 64**; por tal razón, recuerda esto para girar en el camino en el que quieras correr antes de presionar alguna dirección.

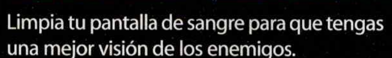
1971: Nace **Joseph Frost**, integrante del Bravo Team; especialista en vehículos, después entra al Alpha Team a las órdenes de **Wesker**. Fallece en 1998.

¿A poco podía usarlo antes?

Si hay un *ítem* que muy rara vez usas en la serie es el cuchillo; a pesar de que te lo dan desde el inicio, es muy difícil que con él derrotes a un zombi; tienes que ser muy paciente para lograrlo. De hecho estamos seguros de que lo primero que haces al encontrar una caja de *ítems* es dejar el cuchillo; prefieres llevar un medallón que no sabes si vas a utilizar que el arma blanca, ¿o no? Bueno, el caso es que ahora ya nos va a ser útil, porque al presionar L el arma se activa, y mientras dejemos apretado ese botón, podemos girar y atacar al mismo tiempo, lo que se vuelve de gran ayuda cuando estamos rodeados y no queremos gastar muchas municiones.







Limpia tu pantalla de sangre para que tengas una mejor visión de los enemigos.



Todos los peligros del original han sido trasladados a esta versión portátil.

El tener el mapa siempre a la vista, resulta de gran ayuda, ya que en los capítulos anteriores, cada ocasión que poníamos pausa para ubicarnos perdíamos segundos valiosos, que ahora puedes aprovechar para planear una mejor ruta.

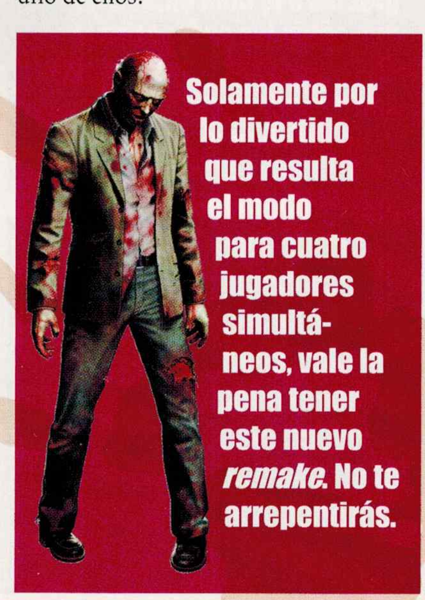
En momentos específicos del juego, tu visión cambiará a primera persona, y sólo podrás ver tus manos con el arma que estés usando; puede ser el cuchillo o alguna pistola. Esto está hecho con dos intenciones principales: una es que puedas conectar tus ataques de manera más sencilla, es decir, que si quieres dispararle en una pierna a tus enemigos, sólo tengas que bajar la mira; y la otra, es que así se acentúa más la acción, porque ves a los zombis corriendo hacia ti, y como no puedes correr, tienes que planear muy bien cómo enfrentarás a cada uno de ellos.

Déjame aquí; tú continúa

Otro de los extras que diferencian a este juego de los demás de la saga, es que cuenta con opción *multiplayer*, sólo que para poder disfrutarla, cada jugador (hasta cuatro como máximo) necesita tener su tarjeta de **Resident Evil DS**. Tenemos dos modalidades, una es la clásica competencia por ver quién hace más puntos eliminando todas las criaturas de la mansión; aquí tú ves a tu personaje tal cual es, y a los de los otros competidores, como una especie de cono de colores; esto en un principio pudiera parecer algo negativo, pero desde otro punto de vista aumenta la estrategia del título, debido a que nunca sabes hacia dónde están apuntando tus rivales. El segundo modo de juego es de cooperación, donde tú y un amigo deberán llegar a un lugar en especial sanos y salvos; si alguno de los dos es eliminado, el juego termina.

El terror no tiene edad

A pesar de todo el tiempo que tiene de haber salido al mercado este capítulo, su calidad sigue intacta, y de hecho con todas las nuevas opciones que maneja se siente como un juego nuevo, pero nunca perdiendo la esencia de la serie, lo que mantendrá contentos a los seguidores y al mismo tiempo invitará a las personas que jamás han tenido contacto con un **RE** a que lo conozcan. **Resident Evil Deadly Silence** es una muestra clara de lo que puede lograr esta consola; lo único que esperamos es que Capcom no se conforme con esto, y que próximamente nos dé la sorpresa con un título de la franquicia en exclusiva para el Nintendo DS.



Solamente por lo divertido que resulta el modo para cuatro jugadores simultáneos, vale la pena tener este nuevo *remake*. No te arrepentirás.

1972: Se inicia el capítulo de los S.T.A.R.S en Raccoon City.


tocar es bueno.
METROID
PRIME
PINBALL
El nuevo Rumble Pak™ no será la única cosa que tiemble en el reino de Metroid, guía a Samus a través de ésta experiencia pinball en dos pantallas.
NINTENDO DS
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Fantasy Violence
© 2005 Nintendo. TM, ® y el logotipo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. www.nintendoDS.com

DE COLECCIÓN

Artículos interesantes que rodean a la serie de Resident Evil.

Aquí presentamos diversos *items* que han salido durante la existencia de **RE**. La mayor parte de estos artículos la podemos encontrar solamente en Japón y algunos otros en E.U.A. Una lástima para nosotros; lo que quisimos mostrarte realmente es hasta dónde llega la popularidad de este juego que cumplió 10 años en febrero.

Dos modelos muy *cool* salieron con el lanzamiento de **Resident Evil 4**.



Esta cartera con el logotipo de S.T.A.R.S. Raccoon Police Department le da estilo a nuestros variados gastos.

¡Ponte la... playera de Resident Evil!

¡Identifícate! Qué mejor para portar tu gafete o credencial; así no se pierde. ¿O por qué no tus llaves?



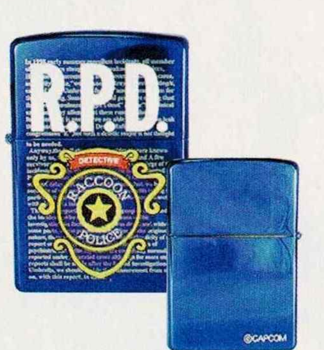
¿Qué tal salir de viaje con esta maletita multicompartimentos? Seguramente podrías llevarte todos tus sistemas portátiles de paseo.

Lleva todo lo que quieras

1973: Nace **Chris Redfield**, miembro del Alpha Team de los S.T.A.R.S.; es reclutado por **Barry Burton**.



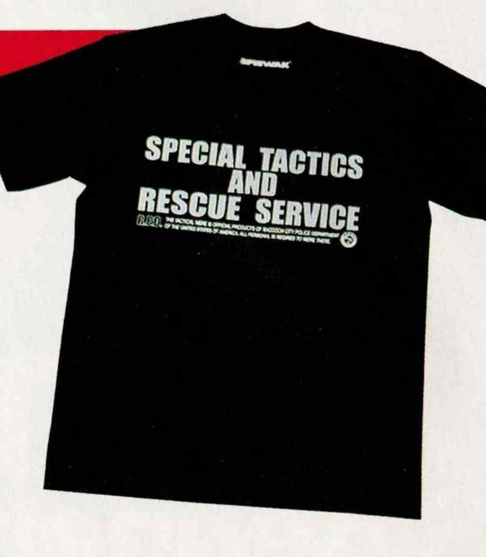
Con el lanzamiento de Resident Evil 4, apareció este control con forma de sierra elaborado por Nuby Tech.



Para los mayores de edad que necesiten un encendedor, este *item* es el indicado.

Para apantallar

Si las primeras playeras no te gustaron porque eres alguien serio, aquí hay otra opción.





Un llavero pequeño con reloj integrado nunca está de más.



Si tus requerimientos no son tan complicados, existe esta otra opción de mochila en la que también hay bastante espacio.

A tiempo y comunicado

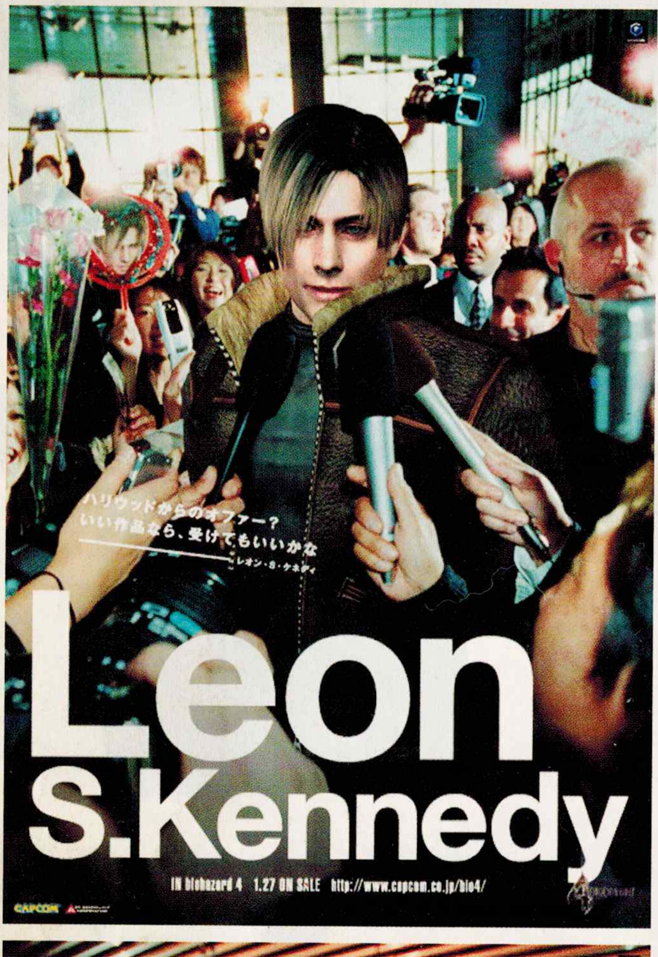


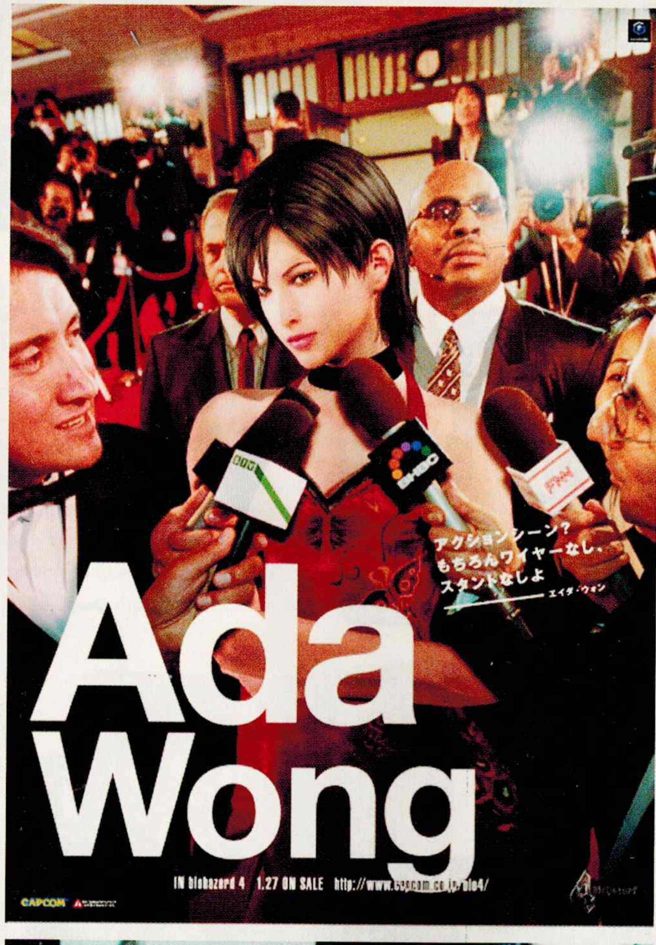
Ahora los teléfonos celulares podrán tener diferentes *skins* de **Resident Evil**.

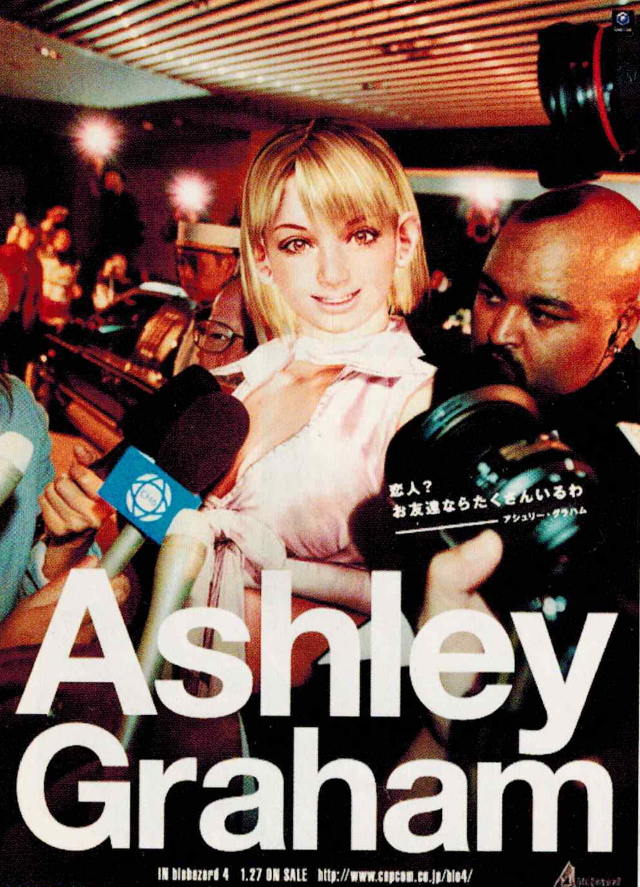


Para completar el equipo, esta chamarra con el logotipo de S.T.A.R.S.

1975: Nacimiento de **Richard Aiken**, especialista en comunicaciones del equipo Bravo. Fallece en la mansión **Spencer**.









2006: Tú puedes entrar en www.clubnintendomx.com/residentevil y descargar los archivos que tenemos para ti. Es una misión secreta.



Resident Evil
Zero
EMERGENCY
S.T.A.R.S.
CAPCOM
© 2002 CAPCOM


Resident Evil®
CN
CAPCOM®
© 2002 CAPCOM

PELÍCULAS

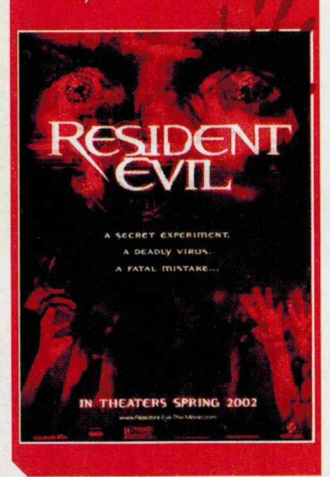


Del octavo al séptimo arte

Basar un videojuego en una película es algo muy común, y la mayoría de las veces los resultados son satisfactorios; especialmente porque pueden extenderse los eventos de la cinta, en el juego. Pero cuando hablamos de trasladar un videojuego al séptimo arte, el producto final es casi siempre catastrófico; para muestra tenemos ejemplos como **Super Mario Bros.** (1993), **Double Dragon** (1994), **Street Fighter** (1994), y la que se lleva las palmas: **House of the Dead** (2003). Lamentablemente sólo las adaptaciones al cine en anime o CGI son buenas como **Fatal Fury** (1995), **Street Fighter II Movie** (1994), y **Final Fantasy VII: Advent Children** (2004), entre muchas otras. La excepción a la regla de las películas *Live Action* basadas en juegos es **Mortal Kombat** (1995); y pensamos que todo sería siempre igual, hasta la llegada de **Resident Evil**.

Resident Evil (2002)

Dirige: Paul W.S. Anderson
Actúan: Milla Jovovich, Michelle Rodríguez, Colin Salmon, Eric Mabius, James Purefoy, Martin Crewes





La trama

La mansión Spencer sólo es una de muchas entradas a un inmenso laboratorio subterráneo conocido como The Hive propiedad de Umbrella Corporation. La experimentación con el T-Virus, un poderoso pero letal agente bacteriológico se ve puesta en peligro cuando éste se propaga transformando a los científicos y empleados de Umbrella en zombis hambrientos. Los demás organismos mutados por el virus escapan, creando el caos dentro de The Hive. **The Red Queen**, la gran y avanzada computadora que controla el complejo, decide sellar toda entrada o salida de los laboratorios para evitar la propagación fuera de The Hive. La milicia entra en acción enviando a una unidad, quienes encuentran dentro a **Alice**, una chica con amnesia, quien tiene poco tiempo para recuperar su memoria y recordar su misión. El equipo debe apagar la computadora y escapar de los laboratorios infestados de zombis, mutantes, e innumerables peligros; de lo contrario, el virus podría salir al mundo exterior.

Referencias con Alicia en el País de las Maravillas

- El personaje principal se llama Alice.
- El nombre de la computadora es Red Queen.
- La Red Queen manda a cortarle la cabeza a alguien infectado con el virus.
- Un conejo blanco es usado para probar el T-Virus.
- Para entrar a The Hive necesitan pasar por una puerta en donde se pueden reflejar (a través del espejo).

La reacción de los fans

Complacer a los videojugadores, y especialmente a los aficionados de **Resident Evil** no era una tarea sencilla; en primer lugar por el escepticismo de una película basada en un videojuego, y además por la inquietud generada por la adaptación de una historia tan compleja y llena de giros como lo es **RE**. En el guión original de George A. Romero se mantenían elementos fieles a la historia de la serie; pero fue cambiado de manera que fuera una especie de historia alterna, aprovechando el concepto. La idea fue llevada a cabo y recibida muy bien por los videojugadores; al tener nuevos personajes, no hubo decepciones por alguna diferencia de algún héroe conocido de **RE**. Las adaptaciones de los enemigos y eventos no afectaba a la trama de la saga, y permitía crecer el universo de **Resident Evil** a un nuevo nivel.

Cosas curiosas

- Al igual que en la película original de George A. Romero, la palabra "zombi", no es usada en ningún momento dentro de la película.
- Paul Anderson también dirigió la primera película de Mortal Kombat.
- La mansión Spencer tiene el mismo nombre que en el primer Resident Evil; y es donde se encontraba el laboratorio principal en la región boscosa de Arklay.
- Justo como pasa en los juegos, cuando un switch es presionado, algo pasa en alguna otra parte. Cuando la Red Queen es desactivada por primera vez, todas las puertas en otros sitios se abren.
- Cuando Alice examina la mansión, puede verse una parvada de cuervos; los cuervos siempre han estado presentes en la serie.
- El periódico de Racooon City tiene por titular "The Dead Walk!", al igual que en un diario en la cinta Day of the Dead (1985), dirigida por Romero.
- Ciertos personajes de la película fueron diseñados de acuerdo con varios héroes de los juegos; Matt y Lisa tienen elementos de Chris y Claire Redfield, y Spence nos recuerda mucho a Albert Wesker.

1978: **Wesker** llega a los laboratorios Arklay para comenzar los experimentos biológicos y crear su primer B.O.W.

El universo de Resident Evil se expande con la línea alterna de la serie fílmica de una manera extraordinaria. RE conquista el octavo y séptimo arte.

Resident Evil: Apocalypse

Dirige: Alexander Witt
Actúan: Milla Jovovich, Siena Guillory, Oded Fehr



¡Eso ya lo había visto!

Como comentamos al principio, si conoces los juegos y después ves la película, te vas encontrar muchos detalles que hacen alusión a los juegos, y que a todos los que somos fans nos hacen saltar del asiento de felicidad. Por mencionarte algunas, tenemos la escena cuando muestran a los zombis atacando la ciudad, y que al final hacen un *zoom* a un casco de policía; esta tal cual pasa en el intro de **Resident Evil 3**; en otro momento, tenemos dos escenas inspiradas en **Code Veronica**, que son cuando **Alice** deja caer su arma para después tirarse por ella, y cuando ella misma corre dentro de un edificio al que un helicóptero le dispara.

Mi nombre es Alice y lo recuerdo todo...

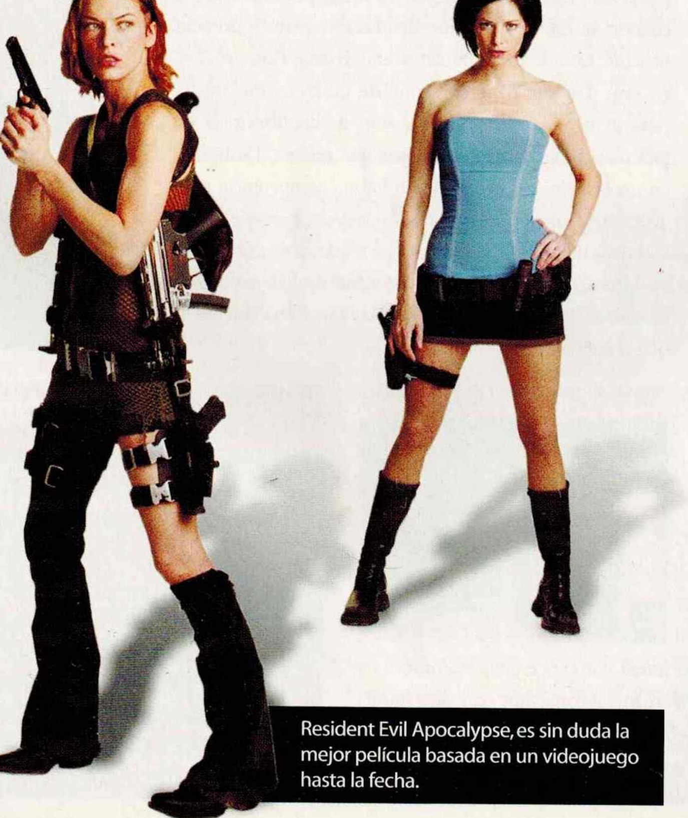
A finales del año 2004, se estrenó en la pantalla grande **Resident Evil: Apocalypse**, la esperada secuela de la adaptación fílmica del videojuego de Capcom; y qué les podemos decir; fue todo un suceso; las salas de cine siempre estaban repletas, la expectación que causó fue mucha, y lo mejor es que respondió a ella de gran manera. Quizá su mayor logro sea que la película la puede ver cualquier persona ajena a los videojuegos, y le va a gustar, o sea, no necesitas conocer su origen para disfrutarla, pero eso sí, si tienes experiencia con los videojuegos, notarás detalles que nadie más podrá ver.

El virus se esparció y toda la gente murió, el problema fue que... no permanecieron así

La trama de la película inicia justo donde se quedó la primera parte, es decir, la ciudad ha sido invadida por el virus que se mantenía en secreto en "El Panal". Para evitar que se propague por todo el país, se decide realizar una evacuación, pero por varios problemas, los policías **Jill Valentine**, **Peyton Wells** y una periodista de nombre **Terri Morales** no pueden salir a tiempo, y ahora deben buscar la forma de escapar. Para su fortuna, se encuentran a **Alice**, la chica que ha sido tratada con el T-Virus para crear una raza superior; el único problema es que para salir de la ciudad, además de evitar a los miles de zombis que vagan por ahí, deben encontrar a la hija del **Dr. Ashford**, creador del virus, quien ha prometido darles un helicóptero si recuperan a su hija. En la última parte, deben enfrentarse contra **Nemesis**, una creación de **Umbrella**, quien no es otro más que **Matt**, el ambientalista que capturan junto con **Alice** en la primera parte; y al final... mejor ve la película, es muy buena para que te platiquemos en qué termina.







Resident Evil Apocalypse, es sin duda la mejor película basada en un videojuego hasta la fecha.

Inicia el proyecto Alice

Resident Evil: Apocalypse, nos muestra cómo se deben realizar las conversiones al cine de cualquier videojuego; es una película que ningún fan de la serie debe perderse. De lo que más destacamos es que nunca te llega a aburrir, es decir, la historia desde el comienzo te atrapa y siempre mantiene el mismo nivel. En pocas palabras, si no la has visto, ya la puedes conseguir en DVD, y así estarás de acuerdo con nosotros en decir que hasta la fecha es la mejor película basada en un videojuego.



1980: En este año nace **Rebecca Chambers**, enfermera del equipo Bravo. Horas antes de la llegada del Alpha Team, investiga un misterioso tren.

RE: Extinction

Dirige: Russell Mulcahy
Actúan: Milla Jovovich, Siena Guillory, Mike Epps

Nemesis ha quedado en el pasado, ahora Alice es el objetivo de Umbrella

Después del gran éxito que tuvieron las primeras dos partes, era lógico que una tercera cinta estuviera en proceso, y así es, el subtítulo del tercer capítulo será **Extinction**. No se han revelado muchos datos, pero se sabe que contará con las dos protagonistas de **Apocalypse**, **Alice** (Milla Jovovich) y **Jill Valentine** (Siena Guillory); en cuanto a la historia, se cree que tomará lugar en algún desierto de la Unión Americana, en donde el tema central serán los nuevos poderes psíquicos que **Alice** ha adquirido; también se comenta que para "tapar" los decesos que ha originado el virus, **Umbrella** planea sustituirlos con clones, lo que pone en un conflicto interno al gobierno de los Estados Unidos.

¿Qué podrá detener al virus?

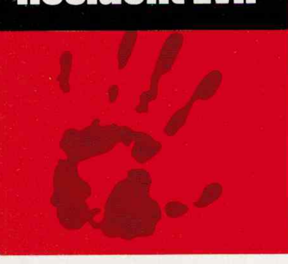
Las películas de **Resident Evil** son las mejores en cuanto a adaptaciones se refiere, pues conservan intacto el sentimiento y la esencia del juego; pero no deben dormirse en sus laureles, porque este año se estrena la cinta de **Silent Hill**, competencia directa de **Resident**, por lo que ahora más que nunca, todo el equipo que existe detrás de estos filmes debe dejar todo de sí para seguir con la calidad mostrada. Nosotros consideramos que esta franquicia puede dar todavía mucho más de lo que hemos visto, y no dudamos que **Extinction** nos vaya a dejar sorprendidos a todos.

Milla Jovovich, actualmente se encuentra trabajando en la tercera parte de esta serie, pero si ya no resistes las ganas de verla en acción, te recomendamos **Ultraviolet**, una cinta de acción que se estrena en este mes.

Apariciones estelares

En **Resident Evil: Apocalypse**, existieron varias apariciones de personajes famosos de la saga de videojuegos; tal es el caso de **Jil Valentine**, **Carlos Oliveira**, **Nicholai Ginovaef** y obviamente **Nemesis**, que ayudaron a apegar más la historia a su original. Aunque aún no es un hecho, se ha manejado que para **Extinction** podremos ver a **Albert Wesker** y a **Leon Kennedy**; repetimos, es tan sólo un rumor, pero de acuerdo a como han manejado la historia, no nos extrañaría nada. Actualmente la película no se ha comenzado a filmar, pero si todo sale bien, se estrenará a mediados del 2007. Por si todo esto se te hiciera poco, imagina que además de **Extinction**, ya está confirmada una cuarta parte, de la que no se sabe absolutamente nada, pero podría ser una nueva etapa, tomando en cuenta que probablemente en esta tercera parte se termine la historia de **Alice**.

Guión de George Romero para Resident Evil



Lo que pudo haber sido, pero nunca fue

No cabe duda, prácticamente todas las personas que han visto las películas de **Resident Evil** han quedado satisfechas por la adaptación de los juegos, pero muy pocos saben que cuando se estaba buscando un director para la primera película, uno de los candidatos era **George Romero**... si, en este instante debes preguntarte quién es ese sujeto, pues es ni más ni menos que uno de los directores de películas de zombis más famosos que existen. De hecho, en un principio se creía que no habría competencia para evitar que **Romero** se quedara con la cinta, pero no fue así y el elegido fue **Paul Anderson**; pero ¿no te da curiosidad de saber cómo pudo haber sido todo de haber dirigido **Romero**? A continuación te explicaremos brevemente lo que él quería.



Una traslación lo más fiel posible



Lo que **Romero** tenía pensado realizar con esta adaptación, era apegarse lo más que pudiera a la historia del videojuego; de hecho, él pensaba iniciar la cinta con el **Dr. Marcus**, explicar el origen del virus y de ahí partir y mostrarnos lo que ya hemos visto en los juegos. Él pensaba tomar como personajes centrales de la historia a **Chris Redfield** y a **Jill Valentine**, y contarnos con ellos lo que sucedió en **Raccoon City**. Su idea no era para nada mala, ¿o sí?, tomando en cuenta su experiencia en este tipo de producciones, y siendo la historia tan completa de **Resident** creemos que hubiera sido una buena producción.

CONCLUSIONES

Nosotros pensamos, que la gente detrás de la película eligió a **Paul Anderson** porque en su guión, aunque toma muchos elementos de los juegos, la historia es muy diferente, de tal manera que los videojugadores pueden disfrutarlas como si se tratara de capítulos alternos. La idea de realizar una adaptación cien por ciento fiel es buena, pero los que ya conociéramos el juego, no nos íbamos a sorprender, pues ya sabríamos en qué terminaría; en cambio, al tener como protagonista de las películas a **Alice**, que es un personaje creado en exclusiva para la pantalla grande, las posibilidades que nos ofrece son inmensas.

1981: Nace **Steve Burnside**, un joven inmaduro que se encuentra con su padre en la isla Rockfort como prisionero de Umbrella.

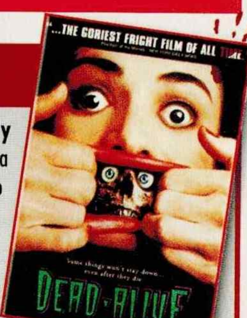
Películas recomendables

En la historia del cine, se han hecho mil y un diferentes cortometrajes y largometrajes que tocan el tema de los no muertos y como este especial es dedicado a ellos, te presentamos una selección de las películas más destacadas del tema. Así serás testigo de que el cine puede hacer un relajo total de un tema serio, o crear un ambiente que te hará morderte las uñas.

Braindead (1992)

Dirige: Peter Jackson. • Actúan: Timothy Balme, Diana Peñalver, Elizabeth Moody, Ian Watkin.
RECOMENDABLE POR: **¿UNA MONO-RATA CUYA MORDIDA TE VUELVE ZOMBI? ¡ESO HAY QUE VERLO!**

Peter Jackson no nació con **The Lord of the Rings**, pues antes tuvo excelentes cintas como **Bad Taste**, **Meet the Feebles**, **Heavenly Creatures**, y por supuesto, su única incursión en el mundo de los no muertos: **Braindead**, una comedia muy divertida y surrealista. Todo inicia con **Lionel**, un joven que está bajo el yugo de su celosa madre quien trata de evitar a toda costa que su hijo sea atrapado por chicas que no lo merecen. Él se enamora de **Paquita** y juntos van a un zoológico; la descabellada madre los sigue y de pronto es mordida por una mono-rata que fue traída directo de Skull Island (nótese el fanatismo de Jackson con **King Kong**) y lentamente se transforma en zombi, infectando a varios lugareños, incluido el sacerdote que trata de defenderse con golpes de kung-fu. Ahora todo queda en manos de Lionel, quien cumplirá su sueño de deshacerse de su molesta madre, al mismo tiempo que salva a toda una comunidad de un desenlace funesto.



Santo contra los zombies (1962)

Dirige: Benito Alazraki. • Actúan: El Santo, Lorena Velázquez, Irma Serrano, Jaime Fernández.
RECOMENDABLE POR: **¡ES EL SANTO! ¿HACE FALTA DECIR MÁS?**

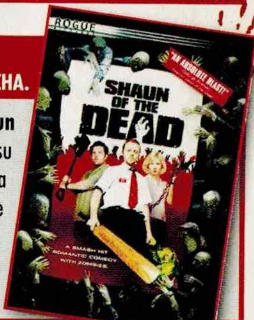
Rodolfo Guzmán Huerta, el ídolo de las multitudes, mejor conocido como "**Santo, el Enmascarado de Plata**", llevó una carrera brillante en el *ring*, que lo llevó a ser todo un guerrero del bien en múltiples películas de ciencia-ficción. Sus filmes eran tan absurdos y de bajo presupuesto, que causaron revuelo y ahora son considerados de culto por su fórmula *kitsch*. Y si había luchado contra hombres, lobos, vampiros y otros monstruos, ¿por qué no combatir a los zombis? Pues bien, la trama nos presenta a un malévolo científico que ha creado una raza de zombis; por otro lado, el **Dr. Sandoval** ha desaparecido y su bella hija pide la ayuda de la policía y, a su vez, la del encapuchado. Los no muertos, en lugar de ir a pasos atontados y atacar a sus víctimas y darse un festín con sus sesos, se dedicaban a cometer crímenes para su "amo". Al ser superzombis, éstos pueden incluso conducir vehículos o agarrarse a trancazos contra **El Santo** –que va al rescate de **Sandoval**-, haciendo gala de llaves y candados que hasta **La Parka** envidiaría.



Shaun of the Dead (2004)

Dirige: Edgar Wright. • Actúan: Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost y Lucy Davis.
RECOMENDABLE POR: **SER LA MÁS SARCÁSTICA Y DIVERTIDA PARODIA DE ZOMBIS HASTA LA FECHA.**

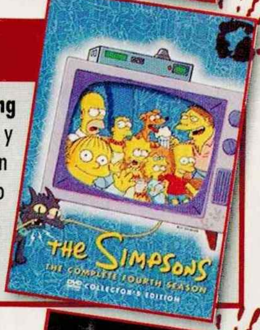
Si quieres pasarte un buen rato en compañía de tus cuates, no te pierdas esta maravillosa comedia romántica con temática de zombis. **Shaun** es un vendedor común y corriente que dista mucho del arquetipo de héroe hollywoodense. Su vida gira en torno de jugar videojuegos con su amigo **Ed**, reunirse en un bar local llamado Winchester y lidiar con su novia (**Liz**), que está fastidiada de su monótona y patética vida y termina por concluir su relación con **Shaun**. Esto cambiaría de pronto cuando –haciendo diversas parodias de las cintas de Romero- su colonia se ve infestada de "seres extraños" que parecen zombis; cuando atacan su casa, él se defiende con lo que puede, incluyendo una colección de discos que usa para rebanar a las criaturas. ¿Su plan? Ir con **Ed** para recoger a su querida madre y al tonto de su padrastro, rescatar a **Liz** y reunirse en el Winchester para esperar refuerzos.



The Simpsons - (2003)

Dirige: Steven Dean Moore. • *Actúan:* La familia Simpson.
RECOMENDABLE POR: **HOMERO, LE DISPARASTE AL ZOMBI DE FLANDERS. ¿ERA UN ZOMBI?**

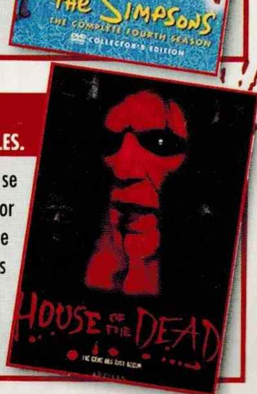
Desde la segunda temporada, el **Treehouse of Horror** es un episodio de rigor que tanto nos ha divertido con parodias de **Drácula**, **King Kong** y más. En la cuarta temporada, **Bart** y **Lisa** van a la librería en busca de una obra; pero como dice el viejo refrán, "la curiosidad mató al gato", y **Bart** encuentra un ejemplar de magia que usa para tratar de revivir a su gato **Snowball**; pero en vez de ello, logra que los muertos se levanten de su tumba (entre los que destacan Shakespeare, Washington y Einstein) para aterrorizar a Springfield. ¡**Homero** al rescate! ¡Quién más sino este singular personaje para traer la paz con su siempre eficiente escopeta de doble cañón y un hechizo que ayude a neutralizar al anterior! El episodio es una parodia de **Night of The Living Dead**, pero el famoso grito de "*brains, brains*" viene de **Return of the Living Dead**. Este es una de las parodias animadas de zombis mejor elaboradas, junto con el capítulo **The Pink Eye** de **South Park**.



House of the Dead (2003)

Dirige: Uwe Boll. • *Actúan:* Jonathan Cherry, Tyron Leitso, Clint Howard, Ona Grauer.
RECOMENDABLE POR: **TE SERVIRÁ COMO UN PORTAVASOS MUY CARO O UN CURIOSO PISAPAPELES.**

¡Oh, ésta sí que es una película de HORROR! Y no tanto porque te mantenga con las uñas clavadas al asiento, sino porque te va a dar terror cómo se fueron dos horas de tu vida a la basura. Sin ofender a Uwe Boll, mejor debería dedicarse a vender *hot-dogs*, porque eso del cine no se le da ni por milagro. La cinta inicia con un grupo de chavos pachangueros que van a una fiesta techno rave en una lugar de nombre "La isla de la muerte", donde según la leyenda, existió un brujo que fue desterrado por tratar de eludir a la muerte... y así lo logró. Curiosamente la isla está plagada de zombis que persiguen a los fiesteros hacia lo más profundo del lugar, hasta llegar a una casa que será su peor pesadilla. La película se basa en el videojuego de Sega, pero honestamente, está peor hecha que las películas de **Ernest** y **Capulina** juntos. Lo peor de todo es que el terror continuará, ya que en marzo salió en DVD la secuela de este hórrido filme. Afortunadamente Boll no metió las manos por andar en **BloodRayne**.



1981: 7/27. En esta fecha es creada una máquina asesina, la que todos conocemos como zombi.

Películas recomendables

Land of the Dead (2005)

Dirige: George A. Romero • *Actúan:* Simon Baker, John Leguizamo, Eugene Clark, D.Hopper, Asia Argento, Robert Joy.

RECOMENDABLE POR: **ES UNA DE LAS MEJORES PELÍCULAS DE ROMERO Y RECUPERA EL CONCEPTO ORIGINAL DE LOS ZOMBIS DE CIENCIA FICCIÓN.**

Romero reanima de nuevo a los muertos en esta estupenda película de horror, donde los zombis han controlado la mayor parte del mundo y los vivos tienen pocos lugares para vivir fuera de su alcance. El problema es cuando los cadáveres comienzan a desarrollar un poco de conciencia y marchan guiados por un zombi hacia la ciudad/fortaleza Fiddler´s Green. Los humanos se ven separados por la ambición y son pocos quienes deciden hacer algo al respecto. Sin lugar a dudas, es una película que los fans de los zombis no pueden perderse; no tiene tantos "gags" típicos del terror como los carros que no arrancan o las chicas que corren y se caen.

Night of the Living Dead (1968)

Dirige: George A. Romero • *Actúan:* Duane Jones, Judith O´Dea, Karl Hardman, Marilyn Eastman.

RECOMENDABLE POR: **LA PRIMERA CINTA DE ROMERO Y ORIGEN DE LOS ESTÁNDARES DEL ZOMBI COMÚN.**

Romero nos presenta su propia visión de los muertos vivientes con esta joya del cine de horror. Es la primera ocasión en donde vemos los elementos que han perdurado acerca de los zombis comunes en el cine y los videojuegos como la velocidad, su fuerza descomunal, el canibalismo, la casi nula inteligencia y recuerdos de su vida anterior, y la manera de eliminarlos. Otro detalle a destacar es la clásica reacción de encerrarse en una casa y tapiar puertas y ventanas para resistir el ataque de los zombis. Cabe recordar que la palabra zombi no es usada en la película; los muertos son llamados "espectros". Una excelente recomendación para todos los fans del género.

White Zombie (1932)

Dirige: Victor Halperin. • *Actúan:* Bela Lugosi, Madge Bellamy, Joseph Cawthorn, Robert Frazer.

RECOMENDABLE POR: **LA PRIMERA PELÍCULA EN DONDE SE PRESENTA UN ZOMBI.**

El inmortal Bela Lugosi, quien nos deleitó con una de las más famosas personificaciones del **Conde Drácula** en 1931, en esta cinta encarna a un malévolo creador de zombis en Haití; el cual ayuda a un sujeto a convertir en zombi a la mujer que ama para alejarla de su legítimo esposo; pero no sabe que el brujo vudú tiene sus propios planes. **White Zombie** es memorable por la incursión al séptimo arte del fenómeno de los zombis, especialmente por basarse en la creencia del vudú y sus métodos para reanimar a los cadáveres. Como dato curioso, la banda de rock pesado **White Zombie** se llama así en honor a este filme.

Michael Jackson´s Thiller (1983)

Dirige: John Landis • *Actúan:* Michael Jackson, Ola Ray

RECOMENDABLE POR: **ES EL MEJOR VIDEO DE JACKSON, TIENE LA VOZ DE VINCENT PRICE Y ESPECTACULARES EFECTOS ESPECIALES.**

En la década de los años 80, Michael sorprendió al mundo con este video de larga duración de su canción del mismo nombre. **Thriller** fue un ambicioso proyecto que reunió a la estrella del pop con el afamado John Landis, quien dirigió **An American Werewolf in London** (1981); ambos diseñaron una pequeña historia donde Michael y su novia ven una película de horror de un hombre lobo en el cine (donde los protagonistas son ellos mismos); y al salir, varios zombis salen de un cementerio cercano y los rodean. Michael se convierte en un zombi y realiza una excelente coreografía en compañía de los muertos vivientes, cuyo maquillaje es genial. Cabe destacar que la voz del "rap", así como la risa del final son de Vincent Price, notable actor de películas de horror.

Return of the Living Dead Part II (1988)

Dirige: Ken Wierderhorn • *Actúan:* Michael Kenworthy, Thor Van Lingen, Marsha Dietlein, Thom Mathews, James

RECOMENDABLE POR: **ES TAN MALA QUE YA ES UN CLÁSICO, LA CÓMICA FORMA DE VER A LOS ZOMBIS, Y POR SUPUESTO, LA BROMA RELACIONADA A THRILLER.**

John Russo, escritor adjunto del guión de **Night of the Living Dead** decidió hacer sus propias secuelas, las cuales tuvieron giros importantes del concepto original; como el hecho de que los zombis sólo devoran los cerebros humanos porque les quita el "dolor" de sentirse muertos; además de poder ser eliminados con electricidad. Otro detalle es que las historias son cómicas y los cadáveres reanimados pueden hablar, pensar, moverse rápidamente, e inclusive hacer bromas y quedarse mirando a las chicas bonitas. La más notable es la segunda parte; en ella podemos reír a carcajadas con lo absurdo de los eventos y la trama, además de la sátira obvia del zombi con el look de Michael Jackson que "baila" cuando es electrocutado.



Hay muchos elementos claves en todas las películas de zombis, pero la serie de RE tiene mucho mérito al ser una de las mejores adaptaciones.

1983: 1/30. El doctor **Ashford** escribe en su diario que hay una entrada secreta en la base del Antártico, accesible sólo con los tres broches de la familia.

Adéntrate en la galería Resident Evil



GALERÍA RE



Chris Redfield

Para el Nintendo GameCube, Capcom rediseñó por completo el aspecto gráfico del juego y de paso también le tocó una arregladita a los personajes. Aquí destaca **Chris** visto en una consola de 128 Bits.

Albert Wesker

Siempre ha conocido el secreto que oculta Umbrella, y su mayor preocupación es llenarse los bolsillos de dinero sin importar si sus acciones resultan en un desastre global.

1983: 2/17. **Alfred** entra al cuarto secreto con los broches, y descubre que él y **Alexia** son experimentos del DNA.



El tiempo no pasa inadvertido. Para Resident Evil se han hecho numerosos trabajos en diseño de personajes y ambientación en general, para generar ese aspecto sombrío y tenebroso que tanto nos agrada. Checa cómo han cambiado los personajes a través de los años.

Barry Burton

El siempre amable y confiable **Barry Burton**. Él se preocupa por sus compañeros, pero también debe velar por el bienestar de su familia, que supuestamente está bajo la amenaza de **Wesker**.



Jill Valentine

Jill es de las primeras heroínas en la historia y siempre ha mostrado un carácter fuerte que la define como parte importante de los S.T.A.R.S. En la segunda película, ella es representada por la actriz Sienna Guillory.

1983: 3/3. **Alfred** y **Alexia** comienzan sus planes de venganza, usando el T-Virus en un cuerpo humano.

Resident Evil Zero

Albert Wesker

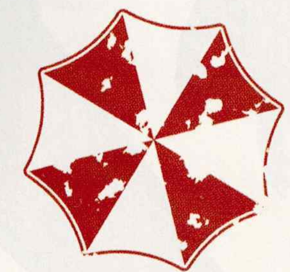
Detrás de una actitud altanera y unos lentes oscuros que ocultan la traición y mentira en sus ojos, **Wesker** siempre buscará el beneficio personal antes del bienestar de su equipo.



William Birkin

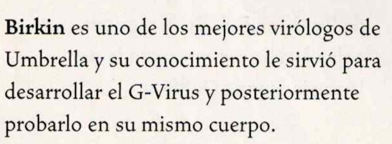






James Marcus

Lo recordarás particularmente por su aparición en **Resident Evil 0**. Él fue uno de los fundadores junto con **Ozwell Spencer** y **Edward Ashford**. Otro de sus logros fue crear el T-Virus.



Birkin es uno de los mejores virólogos de Umbrella y su conocimiento le sirvió para desarrollar el G-Virus y posteriormente probarlo en su mismo cuerpo.

1983: 4/22. **Alexia** continúa el experimento en ella misma, pero informa a **Alfred** que necesita estar congelada por 15 años para completarse.



Rebecca Chambers

Ella es algo así como la **Doogie Houser** de los S.T.A.R.S, porque a pesar de su juventud, es toda una profesional. Es tímida y carece de experiencia, pero tiene el valor y tenacidad necesarios para enfrentar cualquier horror.

En **Resident Evil 0**, ella se une a **Billy Cohen**, personaje clave para la lucha contra **James Marcus**, o lo que queda de él....

1983: 12/31. **Wesker** descubre que **Alexia** perdió la vida al inyectarse ella misma el virus, por lo que ahora no puede confiar en **Alfred** para sus investigaciones.



Sherry Birkin

Así como **Ada Wong** ayuda a **Leon** en **RE2**, esta pequeñita de 12 años (hija de **William Birkin**) se une a Claire, dándole un *item* muy útil para el desarrollo de la aventura.

Claire Redfield

Ella originalmente no fue considerada para el rol principal de **RE2**; en su lugar aparecia **Elza Walker**. Claire posteriormente cambió su *look* para su misión en **Code Veronica**.

Leon Kennedy

Su aspecto hacía clara referencia a su trabajo, un policía ordinario que por mala suerte le tocó una tétrica misión. Él es el héroe principal de **RE Gaiden**, título que sólo llegó a Europa.

1986: Nace **Sherry Birkin**, hija de los doctores **William** y **Annette Birkin**. En su cuello lleva un pendiente que contiene el G- Virus.



Jill Valentine

Después de su batalla en la mansión **Spencer**, **Jill** decide cambiar de *look* y ponerse una minifalda. Quizá les sea indiferente a los zombis, pero en definitiva, se ve bien.

Carlos Oliviera

Él es un mercenario brasileño e integrante del equipo Alpha. En el video juego, su voz corre por parte de Vince Corazza.

Mikhail Victor

El teniente **Mikhail** es parte clave en **Resident Evil 3**. Su valor y coraje le darán el valor para enfrentar cualquier obstáculo, sin importar si su vida depende de ello.

1987: Los residentes de Raccoon City eligen a **Michael Warren** como el alcalde de la ciudad; se mantiene en el cargo hasta que ésta es destruida.



Ashley Graham

Así como en **Resident Evil** o **Rebecca** era acompañada por **Billy**, en **Resident Evil 4 Ashley**, la hija del presidente de Estados Unidos, será la eterna compañera de **Leon**. Ella no es una guerrera, así que no te desesperes si no es de mucha ayuda en la misión.

Ada Wong

Hay muchas actrices que quisieran el teléfono del cirujano de **Ada**. Su aspecto cambió radicalmente (a diferencia del visto en **RE2**) y se convirtió en una mercenaria bastante sexy que te salvará la vida más de una vez.

1988: **Wesker** se entera que Umbrella Francia ha iniciado el proyecto Nemesis.



Shinji Mikami no se conformó con dejar atrás a los zombis y cambiarlos por los desquiciados aldeanos. También agregó diferentes monstruos, como este **Troll** que incluso nos hace recordar esa gran batalla de **El Señor de los Anillos**.

Leon Scott Kennedy

La nueva imagen de **Resident Evil** no sólo cubrió escenarios, sino también el aspecto de los personajes, en este caso, notamos a un **Leon** más maduro -seis años después- y con una animación impecable que hace de **RE4**, uno de los mejores títulos del GCN.

1992: Después de cinco años, **Michael Warren** comienza a confiar en Umbrella debido a sus donaciones.



El depredador Hunter

Uno de los enemigos más temidos y que aparece en varias partes de la saga y en los libros. Es un arma biológica creada por Umbrella al combinar el DNA de un reptil, con un óvulo humano. Si lo ves, ten cuidado, o podrá partirte en dos con sus filosas garras.

Chris Redfield

Te presentamos a **Chris Redfield** tal y como se ve en **Resident Evil Code Veronica X**, este magnífico título que primero saliera para Dreamcast y luego llegara al GCN con varias mejorías.

1993: El jefe de la policía **Brian Irons**, recibe sobornos para ignorar las áreas de trabajo de Umbrella en Raccoon City.

RESIDENT EVIL®
Deadly Silence



Los Zombis

Afectados por los múltiples virus de Umbrella, los no muertos caminan por las calles en busca de su presa... tú.

Jill Valentine

Para festejar los diez años de la franquicia, **Jill** y **Claire** vuelven en un *remake* del primer título, pero ahora en un sistema portátil.

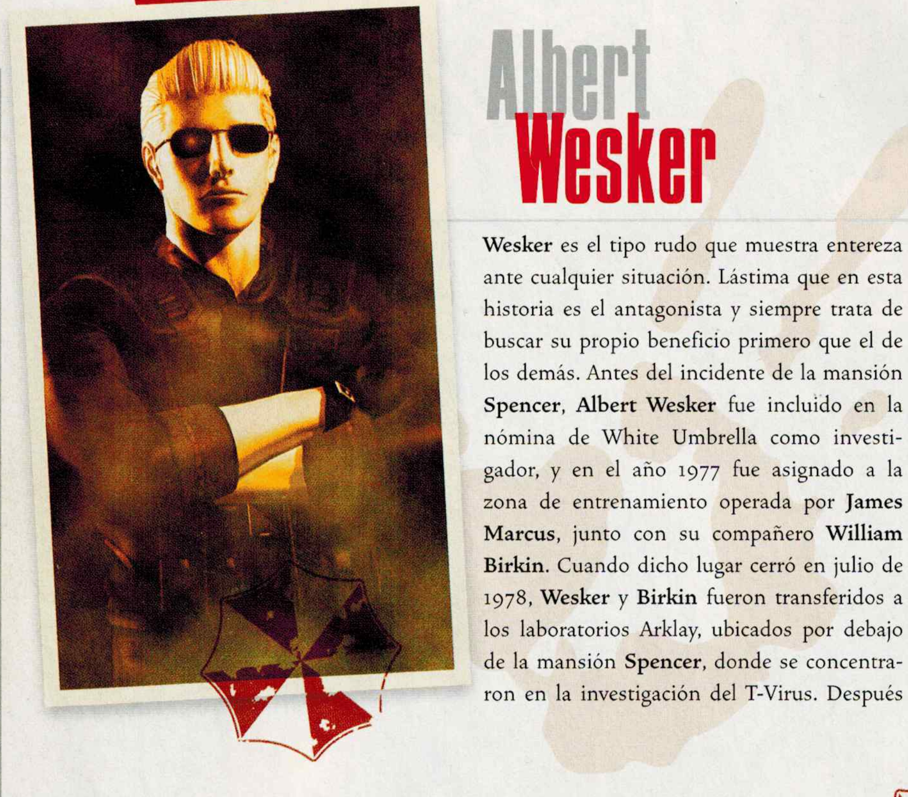
1995-7-31: **Birkin** se queda a cargo de la investigación del G-Virus que **Wesker** comenzó.

Resident Evil

Humanos, perros, serpientes y por supuesto, los enigmáticos cuervos, son parte de la extensa gama de criaturas afectadas por el virus y que te estarán vigilando sin importar en dónde te encuentres.

1996: Umbrella ha recibido la aprobación de las autoridades de la ciudad para construir un laboratorio cerca de la mansión **Spencer**.

RE PROFILES



Albert Wesker

Edad: **38 (RE).**
Estatura: **1.83 m.**
Peso: **84.5 kg.**
Tipo de sangre: **O.**

Wesker es el tipo rudo que muestra entereza ante cualquier situación. Lástima que en esta historia es el antagonista y siempre trata de buscar su propio beneficio primero que el de los demás. Antes del incidente de la mansión **Spencer**, **Albert Wesker** fue incluido en la nómina de White Umbrella como investigador, y en el año 1977 fue asignado a la zona de entrenamiento operada por **James Marcus**, junto con su compañero **William Birkin**. Cuando dicho lugar cerró en julio de 1978, **Wesker** y **Birkin** fueron transferidos a los laboratorios Arklay, ubicados por debajo de la mansión **Spencer**, donde se concentraron en la investigación del T-Virus. Después de 13 años de trabajo, lograron su objetivo al desarrollar al **Tyrant**, y para no dejar huellas, **Spencer** ordenó que eliminasen a **Marcus** y robaran su trabajo. En 1991, **Wesker** solicitó su cambio al buró de inteligencia de Umbrella; seis años más tarde formó el grupo de los S.T.A.R.S., quedando como líder del equipo Alpha. Todo era rutinario, pero en 1998 inició el horror, del que él sabía el verdadero origen. **Wesker** se ha visto envuelto en numerosas operaciones que involucran al G-Virus y al T-Veronica y después se perdió comunicación con él, hasta años después, cuando fue en busca de **Las Plagas**, apoyado por **Ada Wong** y **Jack Krauser**.

Jill Valentine

Edad: **23 (RE).**
Estatura: **1.65 m.**
Peso: **50 kg.**
Tipo de sangre: **B.**



La única mujer dentro del equipo Alpha destaca por su inteligencia y suele responder muy bien bajo presión. Muchos compañeros le deben la vida. Ha sido reasignada junto con **Redfield** a una unidad de los S.T.A.R.S. Su experiencia con todo tipo de maquinaria, desde una ganzúa hasta carros blindados, la convierte en un miembro imprescindible dentro del equipo. Sus fuertes convicciones morales se ponen de manifiesto en su forma de actuar. Tiene cierta tendencia a ir recogiendo objetos y su resistencia es menor que la de **Redfield**. Siendo parte del equipo Alpha, ella se interna en la mansión **Spencer** junto con algunos de sus compañeros para descubrir el verdadero misterio detrás de los homicidios y desapariciones. Pronto descubre que el lugar oculta un laboratorio de Umbrella y que **Wesker** trabajaba como agente doble con el objetivo de destruir las evidencias del accidente, y de paso liquidar a los S.T.A.R.S. que se interpusieran en su camino. Después de que **Wesker** supuestamente fue asesinado por una de sus creaciones, ella, junto con **Barry**, **Chris** y **Rebecca**, escapan de la explosión de la mansión. Mientras **Barry** viaja a Canadá y **Chris** a Europa, **Jill** decide permanecer en Raccoon City: pero tres meses después sus planes se arruinan cuando la ciudad es infectada con el T-Virus (RE3), siendo su nuevo enemigo el imponente **Nemesis**, quien en una batalla la infecta y queda en coma por unas horas. **Carlos Oliveira** le suministra un suero y queda lista para derrotar de una vez por todas a **Nemesis**.

1997: **Barry Burton** deja su trabajo como S.W.A.T para dedicarse de tiempo completo como miembro de los S.T.A.R.S.



En su muy particular estilo, cada uno de estos personajes -héroes o villanos- es clave en la historia de Umbrella. Aquí te daremos información de los mejores miembros de S.T.A.R.S. que te hará comprender sus acciones en los juegos.

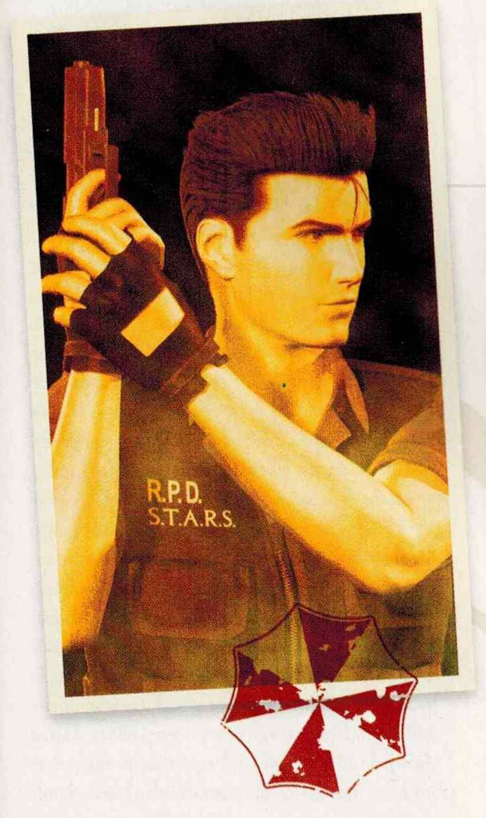
Barry Burton

Edad: **38 (RE).**
Estatura: **1.86 m.**
Peso: **89.3 kg.**
Tipo de sangre: **A.**



Viejo amigo de **Chris Redfield** y antiguo miembro del equipo de operaciones especiales, **Burton** provee armamento a todos los equipos de S.T.A.R.S. a través del ejército o la armería Kendo de la ciudad de Raccoon. Con más de 16 años de experiencia en sus espaldas, ha dirigido muchas operaciones con éxito. Últimamente, ha tenido problemas familiares, sobre todo con sus hijas, a las que no ve muy a menudo. Algunos consideran que, por ese motivo, su concentración no está puesta al 100% en las operaciones militares. Cuando **Barry** y el resto del equipo Alpha entraron a la mansión, se pusieron a investigar la situación, pero al ser un miembro experimentado y valioso para los fines de **Wesker**, este misterioso personaje decide chantajearlo con que si él no cooperaba, **Wesker** daría la orden para que la esposa de **Barry** y sus dos hijas (**Moira** y **Polly**) fueran liquidadas. El amor de **Burton** por su familia lo impulsa a doblar las manos y ayudar a su jefe, significando la traición directa al resto del grupo. **Barry** comienza a eliminar pistas que culparan a Umbrella y a **Wesker** del incidente, y de paso ayudaba ocasionalmente a sus compañeros, en especial a **Jill**. Después de los eventos de la mansión, él viaja a Canadá con su familia para alejarlas de Umbrella; después, regresa con **Chris** y **Jill** para seguir con su cruzada anti-Umbrella.

Chris Redfield



Edad: **25 (RECV).**
Estatura: **1.81 m.**
Peso: **80.5 kg.**
Tipo de sangre: **O.**

El ejército pareció desilusionar a este soldado y fue dado de baja de las fuerzas aéreas sin más ceremonias. **Chris** estuvo deambulando sin rumbo fijo hasta que se cruzó con **Barry Burton**. **Burton** se dio cuenta de la puntería certera de **Redfield** y lo contrató para trabajar con los S.T.A.R.S. Recientemente, **Redfield** ha sido asignado a una reducida unidad en la ciudad de Raccoon para probar su valía ante la mirada atenta del capitán **Albert Wesker**. **Redfield** se caracteriza por su resistencia física y mental. Cuando el equipo Bravo desapareció en las montañas, **Chris** y el resto del equipo Alpha son enviados a su rescate, pero pronto se dan cuenta de que hay criaturas salvajes que los orillan a entrar en la mansión **Spencer**. Allí se percata de que el lugar no está deshabitado, al contrario, hay una horda de zombis y mutantes que los acechan a cada paso. Juntos descubren que la mansión es una máscara que esconde un laboratorio de Umbrella, encargado de investigar las Armas Bio-Orgánicas (B.O.W.). **Wesker** decide enfrentar al **Tyrant** con **Chris** y a pesar de las desventajas, **Redfield** sale avante de la situación, para luego escapar con sus demás compañeros. Después, **Chris** pide una investigación completa sobre Umbrella, pero es negada por el jefe de la policía, **Brian Irons**, así que sin más, él decide ir hacia Europa en busca de los cuarteles de la Sombrilla. Pronto recibe un correo de **Leon Kennedy** informándole que **Claire** fue capturada en Rockfort Island. Allá se encuentra con **Wesker** con quien se enfrentará en una salvaje pelea. **Chris**, junto con su hermana **Claire**, derrotan al clan **Ashford** y ahora continúa con su búsqueda por la verdad.

1998: 25/04. Se contrata un técnico para dirigir los laboratorios en Arklay, localizados cercanos a la mansión, disfrazados como fábrica.

Ada Wong

Edad: **30 (RE4).**
Estatura: **Desconocida.**
Peso: **Desconocido.**
Tipo de sangre: **AB.**

A pesar de su pantalla de damisela en peligro en busca de su novio –un investigador de nombre **John**- en **Resident Evil 2**, **Ada** siempre ha sido una agente calificada, supuestamente de una organización que compite contra Umbrella. No se conoce mucho sobre su pasado, sino sólo que es una ágil asesina diestra con el uso de múltiples armas y técnicas de combate. Se dice que ella buscaba desenmascarar a la compañía donde laboraba y por ello cayó en brazos de **John**, para tratar de robar secretos de Umbrella; pero él fue transferido a la mansión **Spencer; de hecho** se tomó en serio su relación con **Ada** y hasta usó su nombre como la clave de su computadora; tiempo después **John** se infectó en el accidente conocido como "el incidente de la mansión". Meses después, **Ada** es asignada –por **Albert Wesker**- para robar una muestra del G-Virus que poseía **William Birkin**. Su investigación la condujo con **Bertolucci**, quien decía tener información valiosa sobre la corporación Umbrella; en el camino conoció a **Leon** Kennedy y con su ayuda encontraron a **Ben**. Él les dio la información sobre la conspiración entre **Brian Irons** y **William Birkin**, diseñador del G-Virus. Posteriormente, **Ada** fue herida gravemente por Birkin en su fase infectada y después se cree que falleció en una revuelta, pero **Wesker** pudo salvarla sin que lo notaran. Como agradecimiento, ella ayuda a **Leon** en su batalla final, dándole un lanzacohetes que usan para derrotar al **Tyrant**. Finalmente ella consiguió su objetivo al usar el cuerpo de **William** como espécimen.

Seis años después, **Ada** es enviada a una villa europea para conseguir un espécimen de **Las Plagas**, que es el causante de infectar a toda una villa ahora controlada por un culto religioso. Durante su misión, se vuelve a topar con **Leon** y lo ayuda en varias ocasiones, incluso en el encuentro final con **Saddler**, pero no se queda al festejo... ella decide apoderarse de la muestra de Las Plagas y dar por concluida su misión.

Rebecca Chambers

Edad: **18 (RE).**
Estatura: **1.61 m.**
Peso: **42.1 kg.**
Tipo de sangre: **AB.**



A su corta edad, **Rebecca Chambers** tiene un intelecto superior al de **Doogie Howser** y domina el campo de la bioquímica; por ello se encuentra dentro del equipo Bravo. En julio 23, tras recibir las órdenes de investigar los hechos ocurridos en las montañas Arklay, durante la investigación, encuentran los restos de una camioneta de la policía y los cadáveres de los conductores y pasajeros, pero lo que más le llamó la atención fueron los documentos de un prisionero llamado **Billy Coen** a quien llevaban en custodia. Siguiendo las pistas, **Rebecca** encuentra el tren de Umbrella, el Ecliptic Express, que curiosamente se detuvo sin motivo. La joven aventurera lo aborda y se da cuenta de que los pasajeros se han transformado en zombis y sólo uno quedaba sin cambios... **Billy Coen**. Sin otra alternativa, ellos se unen para descifrar el misterio de Umbrella, así como protegerse mutuamente de las amenazas que los rodean. De repente, el tren se mueve y los conduce a otro de los complejos de Umbrella... la mansión **Marcus**. Su misión les pondrá fuertes obstáculos, así como un encuentro con **James Marcus**, en su forma infectada por el Progenitor Virus. Al vencerlo, **Rebecca** camina hacia la mansión **Spencer** y se reúne con algunos de los sobrevivientes del equipo Alpha. El primero en encontrar es **Chris Redfield**, quien agradece el intelecto de su nueva aliada para mezclar químicos y, por supuesto, para tocar el piano. Más tarde, mientras **Chris** luchaba contra el **Tyrant**, **Rebecca** se preparaba para volar en mil pedazos las instalaciones, para después huir con **Jull**, **Barry** y **Chris**. Cuando regresó al mundo ordinario, ella redactó un reporte policiaco donde marcaba la muerte de **Billy Coen**, aunque él seguía vivo. Actualmente no se conoce el paradero de **Rebecca**, pero se cree que también se unió a las operaciones anti-Umbrella.

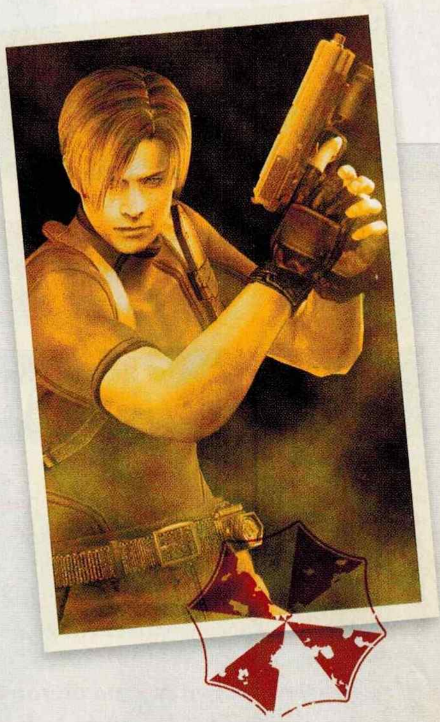
Billy Coen

Edad: **26 (REO).**
Estatura: **1.75 m.**
Peso: **73.8 kg.**
Tipo de sangre: **A.**

Billy es un ex teniente del cuerpo de Marines que fue removido de su cargo por una corte marcial por su "supuesta" participación en la masacre de 23 personas. Mientras las fuerzas policíacas lo transportaban a la base para su ejecución, el vehículo donde era llevado fue atacado por extrañas criaturas. El logró escapar para después cruzar el bosque y adentrarse en un misterioso tren –el Ecliptic Express- donde se encuentra con **Rebecca Chambers**. A pesar de su aspecto rudo y cínico, **Coen** tiene un gran sentido de justicia y no comete actos deshonestos sin importar si son órdenes directas. Su entrenamiento en las fuerzas militares lo convierte en una opción excelente para manejar armamento pesado o mover objetos de gran tamaño. Durante su aventura en la mansión **Marcus**, él y **Rebecca** deben cruzar por múltiples retos y cuidarse mutuamente de los peligros y trampas que rodean el lugar. Su última batalla es contra una forma mutada de **Marcus**. Con la ayuda de la joven integrante del equipo Bravo, **Billy** logra derrotar a la criatura y así ellos escapan de la pesadilla. Como detalle de agradecimiento, él le da sus *dog tags* a **Rebecca** y deciden tomar cami-

Leon S. Kennedy

Edad: **27 (RE4).**
Estatura: **1.78 m.**
Peso: **72.4 kg.**
Tipo de sangre: **A.**



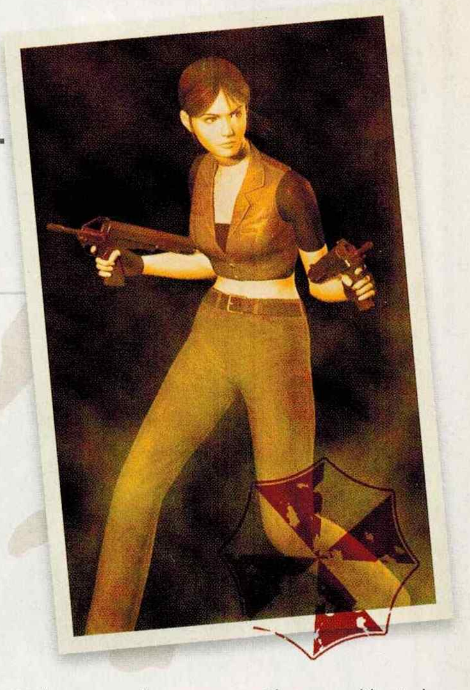
Leon es un policía novato que fue asignado a Raccoon City. Su lema de servir y proteger se pondrá a prueba porque aquí lo cotidiano de la ciudad se ve minimizado al enfrentar temibles seres no muertos que tratarán de aniquilarlo. Instantes después de su llegada al lugar, ve a una chica de chaleco rosa que está a punto de ser devorada por un zombi; él rápido apunta y dispara directo a la cabeza del agresor y escapa junto con la chica, **Claire Redfield**, en un vehículo de la policía local, pero es perseguido por un zombi trailero. **Leon** queda separado de **Claire** por una cortina de fuego y así cada uno inicia su propia batalla. El camino lo conduce al departamento de policía, un enorme lugar que también está invadido por los zombis; allí se encuentra con **Ada Wong**, una bella mujer que "dice" que está en busca de su novio. Más tarde, ella es mortalmente herida y **Leon** descubre que era una espía de Umbrella. Después de una lucha contra el **Tyrant**, **Leon** se reúne con **Claire** y escapan en tren. Pasaron seis años de su última aventura, en los que **Leon** mantuvo tratos con el gobierno de Estados Unidos para después unirse a un grupo anti-Umbrella. Tiempo después fue reclutado por el gobierno, quedando directamente bajo las órdenes del presidente. Su nuevo entrenamiento lo transformó de un novato a uno de los mejores agentes del planeta. En el 2004, **Leon** fue asignado a una misión de búsqueda y rescate; su objetivo era recuperar con vida a **Ashley Graham**, la hija del presidente, y ya de paso descifrar el misterio de **Los Iluminados**, un culto religioso liderado por un hombre llamado **Osmund Saddler**. Aquí se vuelve a encontrar a **Ada**, quien trabaja para **Wesker**; pero eso no impide que ella le vuelva a ayudar de forma similar a su aventura anterior, arrojándole un lanzamisiles y quedándose con la muestra de **Las Plagas**. **Leon** y **Ashley** logran escapar a través de un canal, pero es seguro que el terror no ha terminado.



nos separados. En el juego, él tiene mejor resistencia que **Rebecca**, y como accesorio especial porta un encendedor que te será útil para descifrar un acertijo; claro está que primero debes llenarlo con gasolina. De acuerdo con el reporte de **Rebecca**, **Billy Coen** fue encontrado muerto cerca de un vehículo de la policía, junto con sus custodios. Al siguiente día, su cuerpo no fue encontrado... el paradero real ni ella lo conocía, pero así puso fin a la persecución militar que acosaba a **Billy**, quien, por cierto, era inocente de todo cargo.

Claire Redfield

Edad: **19 (RECV).**
Estatura: **1.69 m.**
Peso: **52.4 kg.**
Tipo de sangre: **O.**



Claire es una estudiante entusiasta que le apasionan las motocicletas. Ella emprende un viaje hacia Raccoon City –que por cierto, ya está contaminada por completo por el T-Virus- para buscar a su hermano mayor, **Chris Redfield**, sin pensar en que ello la conduciría hacia una conspiración masiva por parte de la corporación Umbrella. Cuando ella llega a su destino, es atacada por un grupo de zombis, pero es rescatada por el oficial novato **Leon S. Kennedy**. Después de librar una intensa batalla por todo el departamento de policía de Raccoon City, ella descubre que su hermano ya había marchado hacia Europa para investigar las actividades de Umbrella, así que decide escapar de la ciudad, no sin antes eliminar una impresionante cantidad de zombis y descubrir información del G-Virus. Durante su travesía, **Claire** se encuentra con **Sherry Birkin**, hija de **William Birkin**, y juntas buscan una salida de esta pesadilla. Tres meses después de su aventura en Raccoon City, **Claire** sigue tras la pista de **Chris** y es capturada en una de las instalaciones de Umbrella en Rockfort Island. Dicho lugar fue atacado por una armada comandada por **Albert Wesker**, causando un gran accidente que liberó el virus y contaminó a los soldados –y prisioneros-, convirtiéndolos en zombis. **Claire** es liberada por **Rodrigo J. Raval** y en su camino se topa con **Steve Burnside**. **Alfred Ashford** estaba tras sus pasos y finalmente los aisló en un laboratorio de Umbrella en la Antártida, para luego ser capturados por **Alexia Ashford**. Afortunadamente, **Chris** recibió el mail que **Claire** le mandó a través de **Leon** y fue en su rescate.

1998: 11/05. Una fuga de T-Virus requiere de sellar todo el sótano del laboratorio y del uso de trajes anticontaminantes.

RESPONDEMOS

Si aún no has terminado alguno de estos títulos o los acabas de conseguir, te dejamos con algunas respuestas a las dudas más frecuentes que te traerán.

Resident Evil Zero - Nintendo GameCube





¿Cuál es el orden correcto en el que debo encender los generadores de energía en Treatment Plant?

De donde inicias, el que se encuentra a tu izquierda es el primero, después avanza hasta arriba, casi al final del tren, y del lado izquierdo está el segundo; ya por último, el tercero está enfrente del primer *switch*.



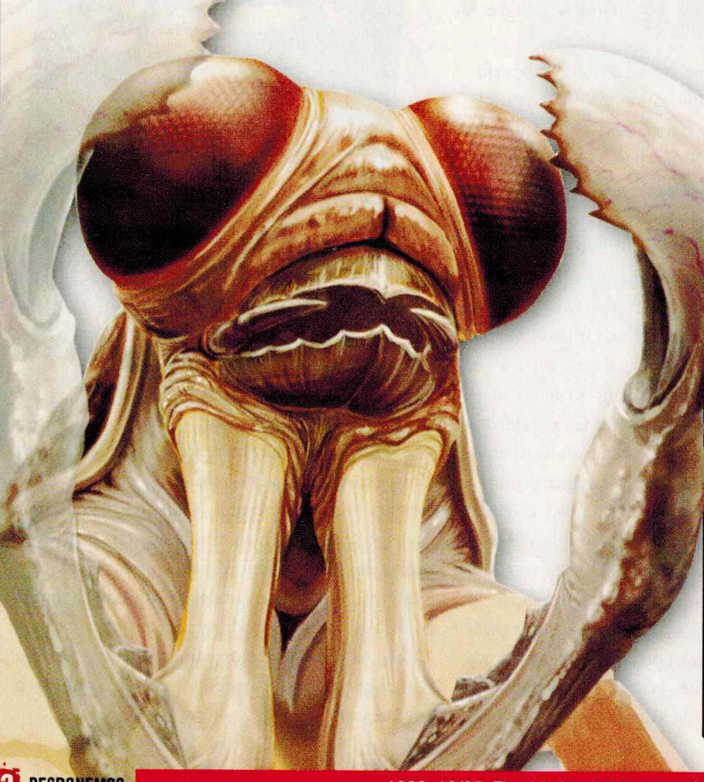
Usé la Locker Key y me dieron un portafolios, pero no puedo abrirlo; ¿cuál es la clave para abrirlo y qué contiene?

Tienes que introducir el código 385; contiene un accesorio que al combinar con la pistola de **Billy**, da como resultado un arma más poderosa.



En Training Facility Basement, hay varios pebeteros con formas de animales; ¿en qué orden debo prenderlos?

El orden correcto es: Venado, Lobo, Caballo, León, Serpiente y Águila. Con esto se abrirá una puerta donde conseguirás la **Unity Tablet**.





¿Cómo elimino al Centipede?

Este insecto gigante no es gran problema; se va a mover de un lado a otro de la habitación, por lo que te recomendamos quedarte junto a las escaleras que están en el cuarto; ahora utiliza el arma más poderosa que tengas y comienza a disparar; si se terminan tus municiones, puedes usar la pistola común, es más tardado pero sirve. Sólo ten cuidado de que no se te mueva de la mira; siempre rectifica antes de comenzar el ataque.

¿Qué me dan en cada rango al terminar el juego?

Los rangos que te dan son una especie de calificación dependiendo de tu desempeño en la aventura; enseguida te mostramos lo que necesitas para conseguir cada uno, así como lo que obtienes.

D: 9:01horas de juego o más. Obtienes el juego **Leech Hunter** y la llave del clóset.

C: 7:01 horas de juego a 9:00. Consigues el juego **Leech Hunter** y la llave del clóset.

B: 5:01 horas de juego a 7:00. Obtienes el juego **Leech Hunter** y la llave del clóset.

A: 3:31 horas de juego a 5:00. Consigues la **Submachine Gun**, Leech Hunter y la llave del clóset.

S: 3:30 o menos. Obtienes **Submachine Gun**, **Leech Hunter**, la llave del clóset y el lanzacohetes.

He terminado el juego varias veces, pero no logro obtener las municiones infinitas; ¿qué debo hacer?

Las municiones infinitas, así como más premios, los obtienes dependiendo de tus logros dentro del minijuego de **Leech Hunter** (lo consigues al terminar el juego con cualquier rango); para que puedas obtenerlos requieres lo siguiente.

Rango A: Municiones infinitas para todas las armas.
Rango B: Magnum
Rango C: Escopeta
Rango D: Gun
Rango E: Submachine Gun

1998: 12/05. El cuidador siente comezón después de 24 horas en el traje anticontaminante.



Luchar contra cientos de zombis o aldeanos enfurecidos no es tarea fácil. Aquí te daremos múltiples consejos para que completes el cada uno de los juegos de la saga principal, o para que descubras todos los secretos.

Resident Evil - Nintendo GameCube

¿Cómo consigo los trajes alternos de los personajes?

Debes completar todo el juego en cualquier dificultad para obtener la **Special Key**; esta llave abre el cuarto de trajes donde puedes cambiarte de ropa, según los requerimientos.

TRAJE DE SARA CONNOR DE JILL: Termina el juego una vez con **Jill** en cualquier dificultad.

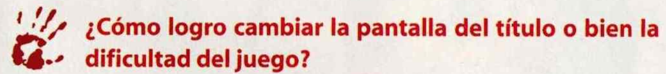
TRAJE DE RESIDENT EVIL 3 DE JILL: Acaba el juego dos veces con **Jill** en cualquier dificultad.

TRAJE MEXICANO DE CHRIS: Termina el juego con **Chris** en cualquier dificultad para habilitar este traje.

TRAJE CODE VERONICA DE CHRIS: Termina dos veces el juego con **Chris** en cualquier dificultad.

¿Cómo logro cambiar la pantalla del título o bien la dificultad del juego?

Para conseguir uno de los trajes de **Jill**, seleccionar el nivel de dificultad y tener una nueva pantalla del título, debes terminar el juego con **Jill** una vez y salvar tu juego.



Escuché que es posible hacer enemigos invisibles; ¿es cierto?

Para habilitar el **Invisible Enemy Mode**, debes terminar el modo **Real Survival** una vez; no es sencillo, pero vale la pena para quienes buscan un reto mayor.

¿Existe un arma conocida como Samurai EDGE?

Sí existe, y para obtenerla debes acabar el juego en Normal en menos de cinco horas; al seleccionar el modo **Once Again**, la traerás en lugar del cuchillo, y sus municiones son ilimitadas.

No puedo eliminar al Tyrant, se me acaban las balas y me causa mucho daño; ¿qué debo hacer?

Tyrant es un enemigo difícil de vencer; debes tener en cuenta que es el jefe final y por ende, es sumamente poderoso. La primera recomendación que te hacemos es que no te quedes en un mismo lugar demasiado tiempo; mantente corriendo a lo largo del área para evitar sus ataques. Si salvaste a tu compañero (**Barry** en el caso de **Jill** y **Rebecca** en el de **Chris**), el **Tyrant** tratará de herirlos de vez en cuando; en este momento dispárale para atraer su atención y evitar su pérdida. Cúrate tan pronto como te haga daño y no te detengas a lamentarte; después de un rato, te darán un **Rocket Launcher** con el que podrás deshacerte del molesto experimento con un solo disparo; si lo desvía, inténtalo de nuevo después de moverte un poco.



¿Cómo obtengo el modo del zombi que te persigue?

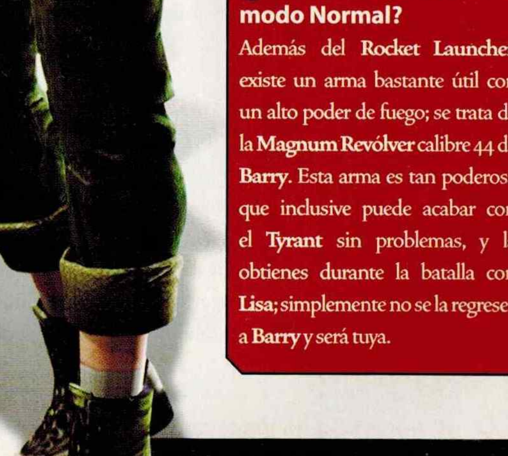
Si terminas el juego con **Chris** y **Jill**, habilitarás la opción **One Dangerous Zombie**, la cual hace que un zombi especial te siga por toda la primera parte de la historia. Es bastante molesto y aumenta el reto, pues si le disparas, se acabará el juego; debes pulir tus habilidades para evadirlo todo el tiempo.

¿Se puede conseguir un lanzacohetes antes de enfrentar al Tyrant?

Para poderte hacer acreedor al **Rocket Launcher** desde el principio, debes terminar el juego en menos de 3 horas en la dificultad **Normal** o **Hard**.

¿Cuál arma es la más poderosa en el modo Normal?

Además del **Rocket Launcher**, existe un arma bastante útil con un alto poder de fuego; se trata de la **Magnum Revólver** calibre 44 de **Barry**. Esta arma es tan poderosa que inclusive puede acabar con el **Tyrant** sin problemas, y la obtienes durante la batalla con **Lisa**; simplemente no se la regreses a **Barry** y será tuya.



Rebecca parece estar esperando pacientemente su aparición en Resident Evil Zero, donde junto con Billy, es la protagonista del juego.

1998: 13/05. El cuidador es atendido por las molestias. Un prisionero de Rockfort Island se queja del olor de su compañero, **Bob**.





¿Cómo obtengo los diferentes rangos en Resident Evil 2?

Muy fácil; para el rango D, termina el juego en siete horas o más. Si lo acabas en más de cinco y menos de siete, te darán el rango C; si eres rápido y completas la misión en menos de tres horas, ganarás el rango B, pero si aparte de finalizarlo antes de tres, no usas ningún *first aid* ni armas especiales, te darán el rango A.

¿Dónde consigo los trajes alternos en RE2?

Inicia un juego nuevo con cualquiera de los personajes en la dificultad normal. No recojas ningún *item* del camino; sigue hasta la estación de policía, pero no entres al edificio, mejor cruza por donde están las escaleras para encontrar a la versión zombi de **Brad Vickers**. Elimínalo rápidamente y dejará caer una llave "Special Key". Ingresa en la estación de policía y usa la llave en los *lockers* del cuarto oscuro; pronto verás una pantalla donde se te pregunta si quieres cambiar de traje. Allí tú decides si renovar tu aspecto o seguir de la forma tradicional.

¿Es cierto que hay un objeto oculto en el escritorio de los S.T.A.R.S.?

Así es: si abres el cajón del escritorio saldrá un letrero que dice "it´s trashed", pero si repites la operación hasta llegar a 50, obtendrás una foto de **Rebecca**.

¿Cómo puedo conseguir las municiones ilimitadas?

Inicia el juego y después presiona **Start** para que aparezca la pantalla de opciones. Selecciona la opción de configuración de botones. Marca "Aim" y después presiona el botón Z diez veces. Las cajas blancas alrededor de "Configuration" y "Aim" cambiarán a rojo para confirmar que el código entró correctamente.

Casi al final del juego (RE2) llego a una computadora que me pide que introduzca un nombre de usuario (login). ¿Cuál es o dónde lo encuentro?

Recuerda que mucha de la información importante del juego está dentro de los archivos que encuentras a lo largo de la aventura. En este caso, el archivo "User Registration" será el indicado; allí se menciona que el login es **GUEST** y no se necesita *password*. Este dato sólo varía en la versión de N64, donde el login es **NEMESIS**.

¿Cómo activo las armas secretas en Resident Evil 2?

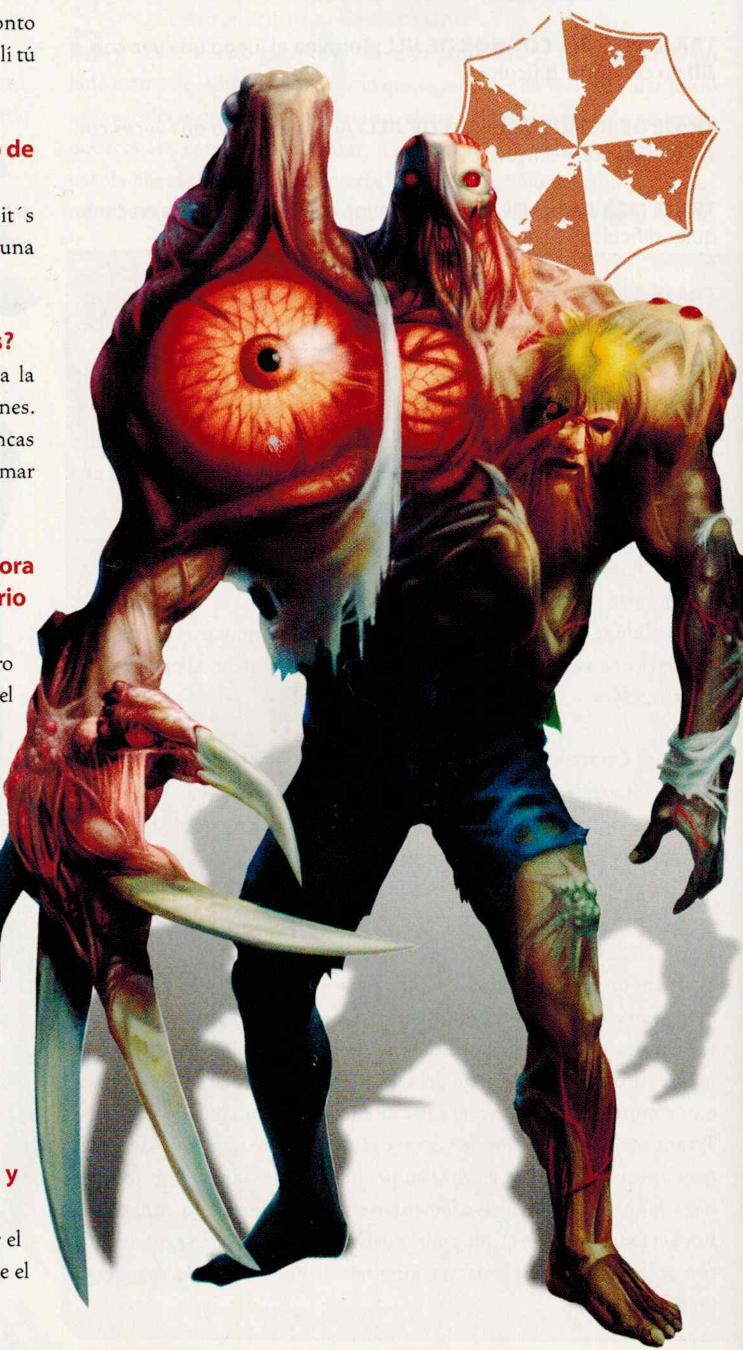
Si terminas el juego en dos horas y media –o menos- en la misión A y consigues un rango A ó B, te darán el lanzacohetes con municiones infinitas. En la misión B tienes dos opciones. Si acabas el juego con un rango A ó B en menos de tres horas, te darán una metralleta con balas infinitas; pero si lo finalizas con rango A ó B en menos de dos horas y media, te darán el lanzacohetes, la metralleta y la poderosa **Gatling Gun**.

¿Cómo obtengo los escenarios alternos con Claire y Leon en Resident Evil 2?

En el caso de **Claire**, termina el juego una vez con **Leon** sin importar el tiempo o rango en el que quedes; si quieres el escenario de **Leon**, sigue el mismo procedimiento pero iniciando con **Claire**.

¿Cómo habilito la opción del cuarto sobreviviente y al personaje Tofu?

El minijuego del cuarto sobreviviente o 4th Survivor aparece justo después de que termines las misiones A y B –en rango A- de cualquier personaje. Así podrás participar en el juego de Hunk, quien es uno de los miembros élite de Umbrella que está en una misión para recuperar el G-Virus, la cual consiste en llegar al techo del edificio al cruzar una serie de peligros que inician en las cloacas. En cuanto a Tofu, debes terminar seis escenarios con rango A. Tofu comparte la misma misión que Hunk, pero para este pedazo de comida oriental será más difícil ya que sólo posee un cuchillo y no puede usar otras armas.





1998: 14/05. Una mancha aparece en el pie del cuidador. Algunos perros han escapado de sus jaulas.



Una saga tan importante como Resident Evil merece que le dediquemos un especial en Club Nintendo con el cual también festejamos los primeros diez años de historia en esta franquicia de Capcom. Únete a la fiesta y participa en esta trivia para que te ganes uno de los 50 títulos de Resident Evil Deadly Silence que Capcom y Club Nintendo tienen para ti.

1.- ¿Quién es el creador de la saga de Resident Evil?
a) Shigeru Miyamoto
b) Hideo Kojima
c) Shinji Mikami
d) Albert Wesker

2.- ¿Cuál de los siguientes personajes no aparece en alguno de los títulos de Resident Evil?
a) Vrad Vickers
b) James Marcus
c) Ashley Graham
d) Isaac Birkin

3.- ¿De quién fue rechazado el guión para la primera cinta de Resident Evil?
a) George Romero
b) Peter Jackson
c) John Romero
d) Andy y Larry Wachowky

4.- ¿Quién fue el responsable de descubrir el G-Virus?
a) Enrico Marini
b) Edward Dewey
c) Ozwell Spencer
d) William Birkin

5.- ¿Cómo se llaman las hijas de Barry Burton?
a) Sherry y Alexia
b) Lisa y Ashley
c) Moira y Poly
d) Mary-Kate y Ashley

Bases:
Manda un correo electrónico a la siguiente dirección: residentevil@clubnintendomx.com con título "promoción Resident Evil". Los primeros 50 que respondan correctamente se ganarán un juego de Nintendo DS Resident Evil Deadly Silence. Se aceptarán correos del día 25 de abril al 5 de mayo del 2006 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 15 de mayo del 2006 para darles la fecha y horario para la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación oficial con copia y tu revista de edición especial de Resident Evil para reclamar tu premio. Además, sus nombres serán publicados en la página de Internet www.clubnintendomx.com. La promoción sólo aplica para el DF y área metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2006. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



Al terminar el juego me dieron un epílogo de Hill; ¿para qué sirve?

Realmente no tiene una función vital en el juego, pero te sirve para comprender mejor la historia del personaje. Son ocho en total y los obtienes terminando el juego el mismo número de veces. Aquí está el orden en que aparecen:

1 Jill Valentine
2 Chris Redfield
3 Barry Burton
4 Leon S. Kennedy
5 Claire Redfield
6 Sherry Birkin
7 Ada Wong

¿Cómo obtengo los uniformes alternos para Jill?

Los consigues al terminar el juego en los diferentes rangos; aquí está la lista de la cantidad que te otorga cada uno.

Rango A, te da cinco uniformes.
Rango B, te da cuatro uniformes.
Rango C, te da tres uniformes.
Rango D, te da dos uniformes.
Rango E, te da un uniforme.

En el nivel del transformador, ¿cuáles son las combinaciones exactas en cada palanca?

En la palanca A, la secuencia es: rojo, azul, azul, azul, con 20V.

En la palanca B, la secuencia es: rojo, rojo, rojo, azul, con 120V.



Nunca uses tus armas más poderosas con enemigos débiles, utilízalas contra seres que lo ameriten, como esta terrible mutación.

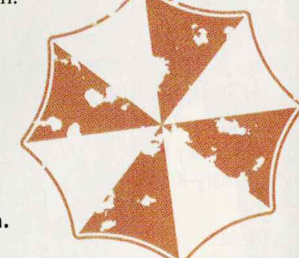
Me dijeron que existe un minijuego de nombre Mercenaries; de ser cierto, ¿cómo lo habilito y qué obtengo de él?

Lo consigues de la manera más sencilla: terminando el juego en cualquier dificultad. Es una misión aparte para complementar la historia; en ella, de acuerdo con tu desempeño, obtienes una calificación, la cual, mientras más alta sea, más dinero te da, mismo que puedes usar para comprar armas con municiones infinitas para el modo principal de historia.

¿Sucede algo especial si venzo a Nemesis cada vez que aparece?

No ocurre nada que cambie el curso de la historia, pero si lo juegas en Hard, sí te facilita bastante las cosas. Te dejamos con una lista de lo que obtienes al enfrentarlos en cada aparición.

1 **La parte A de Eagle.**
2 **La parte B de Eagle.**
3 **Un spray de primeros auxilios.**
4 **La parte A de M37.**
5 **La parte B de M37.**
6 **Un spray de primeros auxilios.**
7 **Municiones infinitas para un arma.**



Existe una escena donde debo colocar unas piedras frente a pinturas para detener un reloj, pero no sé el orden correcto. ¿Cómo las tengo que acomodar?

En el cuarto que mencionas, lo que hay que hacer es adelantar un reloj a la media noche, para lo cual debes colocar las piedras en las siguientes pinturas.

En la primera de ellas van un cristal, el **amber** y la **obsidian**, y en la segunda tienes que poner un cristal y el **amber**. Con lo anterior podrás salir del hospital, pero ten cuidado, porque afuera te esperará de nuevo **Nemesis**, pero esta vez con un nuevo aspecto.

Después de que Nikolai es eliminado, tengo cuatro minutos para derrotar a Nemesis, pero se me dificulta bastante; ¿existe alguna técnica para lograrlo?

Lo más recomendable para pasar este punto es atacarlos con la **shotgun**, pero teniendo las municiones de ácido; si no tienes muchas, dispárale una, y en cuanto se duela del impacto, atácalo con alguna otra arma que tengas. Si tienes hierbas para recobrar energía, no las utilices sino hasta que tu estado esté en *Danger*.



Los zombis son muy lentos, y puedes escapar de ellos fácilmente, sólo no dejes que se junten varios.

1998: 15/05. Un guardia armado evita que el cuidador salga o haga llamadas telefónicas.



Resident Evil 4- Nintendo GameCube

Al final del primer capítulo no puedo avanzar porque hay una bola en la puerta y no sé qué hacer. ¿Qué necesito para pasar?

Realmente no es nada difícil; sólo presiona arriba y después derecha en dicha puerta y listo, podrás pasar. Dentro encontrarás una llave que te permite entrar a una sala en la plaza del pueblo.

¿Cómo elimino al monstruo del lago?

Cuando estés sobre la canoa, presiona el botón de tu arma, y **Leon** tomará un arpón, el cual debes lanzar al "pez" cada vez que se arroje hacia ti con la boca abierta; si te llega a tirar, presiona lo más rápido que puedas el botón A para regresar al bote. Reserva un poco de energías para el final, ya que como última opción, el monstruo querrá llevarte con él; para evitarlo, debes oprimir el botón repetidas veces.

Al inicio del segundo capítulo, encuentro una insignia en una puerta, pero de ahí ya no sé qué hacer. ¿Me podrían ayudar?

Una vez que tengas dicha insignia, debes caminar hasta que enfrentes al gigante. Vencerlo no te costará mucho trabajo; sólo debes presionar L y R al mismo tiempo para esquivar sus ataques, mientras esperas la oportunidad de atacarlo... no te diremos quién te ayuda aquí, pero te podemos decir que es un buen amigo. Aprovecha la distracción y atácalo hasta que le salgan unos tentáculos en la espalda; en ese momento concentra tus disparos en ese punto, después podrás subir a su espalda para dañarlo más; con tres veces que lo hagas será suficiente. Ahora sí, ya puedes regresar por donde llegaste; cruza el cementerio: ahí verás una casa; en la puerta de este lugar usa la insignia, y adentro, en el segundo piso, hallarás un mecanismo de colores: muévelo para continuar tu camino.

Después de que disparo el cañón dentro del castillo, me encuentro con una puerta sellada; ¿cómo consigo abrirla?

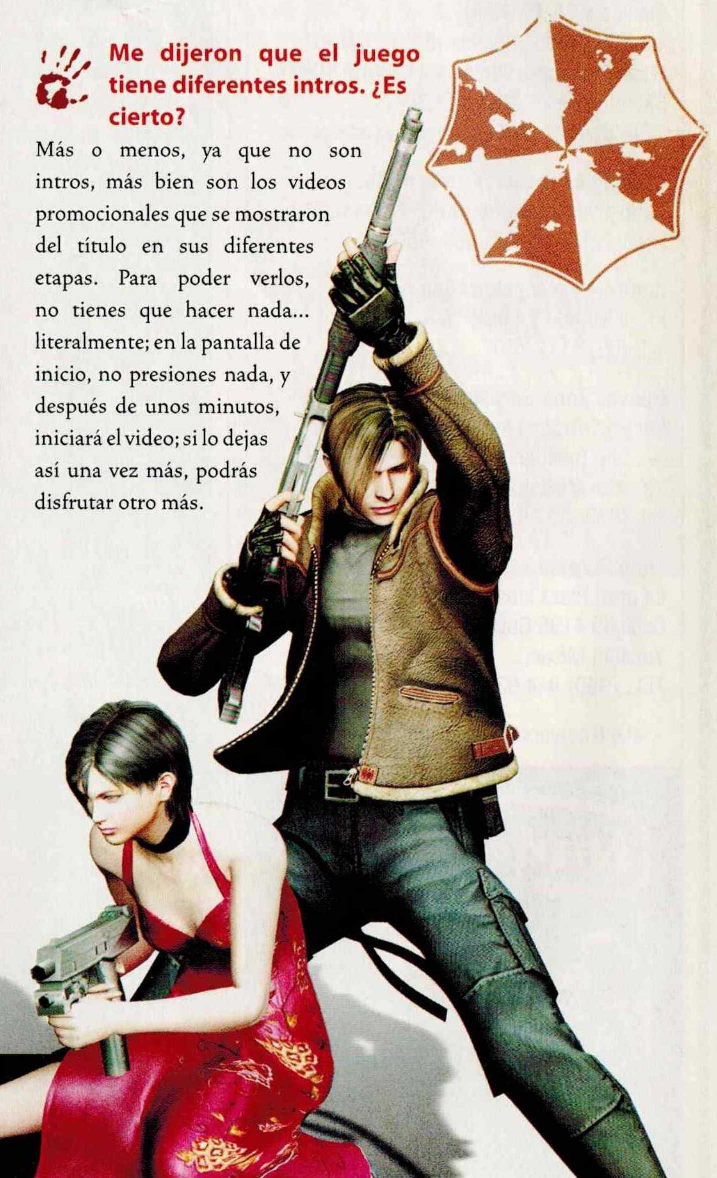
Lo que tienes que hacer es tomar el nuevo camino que se abrió al disparar el cañón; al final del pasillo verás una espada plateada, tómala y sube al segundo piso; ahí vas a encontrar una espada dorada la cual también debes tomar. Te vas a hallar con uno que otro enemigo; encárgate de ellos y cambia el orden de las espadas, es decir, pon la dorada en el lugar de la plateada y viceversa; así se abrirá la puerta grande que te permite seguir avanzando.

Dentro del castillo hay dos estatuas que lanzan fuego y me impiden el paso; ¿hay algún switch para que me dejen avanzar?

Para continuar, del lado derecho de donde están las estatuas, hay un cuadro; revísalo bien, ya que tiene una llave; tómala y dirígete a la puerta de la prisión de atrás; con esa llave la podrás abrir. En su interior vas a enfrentarte contra un enemigo ciego; sólo dispárale cuando te dé la espalda y listo, no tendrás mayores problemas, pero ten cuidado de no moverte bruscamente para que no te detecte. Al vencerlo activa la palanca que está en esa habitación, y ahora las estatuas de afuera que lanzaban fuego dejarán de hacerlo, permitiéndote avanzar.

Me dijeron que el juego tiene diferentes intros. ¿Es cierto?

Más o menos, ya que no son intros, más bien son los videos promocionales que se mostraron del título en sus diferentes etapas. Para poder verlos, no tienes que hacer nada... literalmente; en la pantalla de inicio, no presiones nada, y después de unos minutos, iniciará el video; si lo dejas así una vez más, podrás disfrutar otro más.



Pasar con buen marcador el juego oculto de Mercenaries no es tarea sencilla, así que deberás practicar bastante para lograr habilitarlo completamente.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Zona Sur.
Av. Canal de Miramontes 3155
Local AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México DF C.P.14320
Tel. (52) 56784977
Horario de Lunes a Viernes de 11.00am a 8.00pm
Sábados y Domingos de 11.00am a 8.30pm
NOTA. Martes es día de descanso para este centro de servicio.

Zona Nor-Oriente.
Calzada de Guadalupe #431
Local 67 Col. Guadalupe Tepeyac
México DF C.P 07840
Tel.(52) 91127300, Fax.(52) 91127301
Horario de Lunes a Viernes de 11.30am a 8.00pm
Sábados de 11.30am a 8.30pm
NOTA. Domingo día de descanso para este servicio.

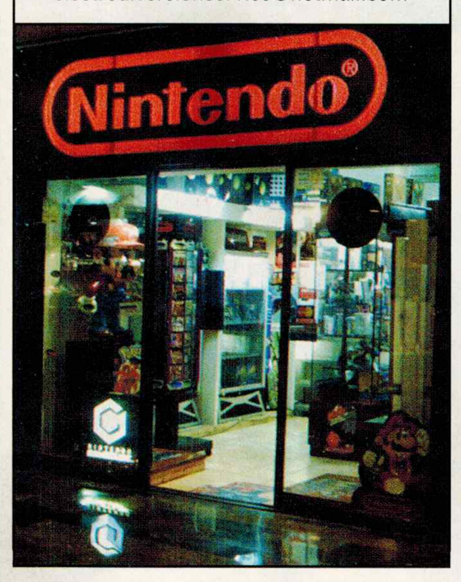
Centro de recepción zona norte.
Centro comercial Perinorte Tlalnepantla
Local F-14 Tel. (52) 58939501.

Centro de recepción zona norte.
Plaza Mundo E Local 96 A
Tel. (52) 9112 7302

Nuevos Zona Sureste.
Calle 11-A #375 local "C" Esquina por
52. Col. Residencial Pensiones Mérida
Yucatán México. C.P. 97217
Tel. (999) 987 9255

Zona Sureste.
La gran Plaza kiosco "CC" 2a Etapa
Calle 60 #196 Col. Montes de Ame. Mérida
Yucatán México.
TEL. (999) 944 9388

electrodiversionservice@hotmail.com



RE Gaiden - Game Boy Color



No puedo eliminar al B.O.W.; se me acaban las balas y no se muere; ¿qué hago?

Para acabar con el B.O.W. fácilmente necesitas muchas balas de tu pistola convencional; hay un truco para obtener 99 municiones antes de la segunda forma de esta arma biológica. Al enfrentarlo en el decimosegundo *Save Point* (en el cuarto de máquinas), deja que te elimine a propósito. Usa un continue, toma las balas y repite la jugada hasta que consigas las 99; ahora sí podrás acabar con él y con todo zombi que se atraviese sin problemas.

Este juego es muy difícil; ¿pueden darme tips para acabarlo?

Claro, recuerda que con práctica todo es posible; vamos a darte unos tips para usar a lo largo de la aventura. Recuerda, puedes continuar las veces que quieras, pero sólo puedes salvar en ciertos áreas del juego (normalmente es después de un evento especifico).

Al enfrentar a los zombis, no te desesperes ni dispares rápidamente. Mide tus movimientos y dispara justo en la parte de en medio del indicador del enemigo; de esta forma le ocasionarás mayor daño y lo acabarás rápidamente con menos impactos.

Si enfrentas a un zombi solitario, emplea el cuchillo para ahorrar municiones. Ten en mente que si hay otros zombis en el área, no dudarán en llegar a la batalla.

Al entrar en un combate, voltea a la izquierda y a la derecha para ver cuántos enemigos hay en pantalla; siempre ataca al más cercano a ti.

Si te encuentras en un cuarto con demasiados zombis como para enfrentarlos a todos, no dudes y usa el **Gas Launcher** para limpiar el cuarto y evitarte daño y pérdida de balas.

Siempre ten armados a los miembros del equipo; dale a **Barry** (o **Leon**) una pistola normal, a **Lucia** una fuerte y a **Leon** (o **Barry**) el cuchillo. Si se le acaban las balas o es herido quien trae la pistola, cambia al del cuchillo, si las cosas se ponen peor; con **Lucia** usa el arma poderosa como último recurso.

Trata de evitar los encuentros con los zombis lo más que puedas; ahorras municiones y evitas que te dañen.

Los enemigos con armas son más poderosos que los zombis normales; usa en ellos armas de poder medio para acabarlos.

Si no has dominado atinarle al punto medio de los enemigos, no trates de huir, pues te alcanzarán si no le atinas al medidor de escape (el cual es muy pequeño), y como quedas indefenso, serás presa fácil.

Los zombis femeninos pueden envenenarte más rápido y frecuentemente que los masculinos; evita las peleas con ellas cuanto puedas, pero si te atacan, trata de acabarlas con tu pistola antes de que se acerquen demasiado.

Siempre equipa una armadura tan pronto como la encuentres; dale la más fuerte a **Lucia**, pues tiene menos resistencia que **Leon** o **Barry**. No te preocupes si un miembro del equipo se separa; conservará la armadura que tenía antes de dividirse.

No uses las armas poderosas como la **Grenade Gun** o el **Rocket Launcher** con los enemigos normales; guárdalas para las batallas contra los jefes o el **B.O.W.**

Cuando enfrentes al **B.O.W.** en su segunda forma, el objetivo es alejarlo lo más posible; si es necesario, usa el truco de las municiones que te dimos. Si está demasiado cerca usa un arma de alto poder para hacer que se retire; nunca emplees el cuchillo pues no te servirá de nada y estarás expuesto a un ataque directo. Cuando quede a distancia, dispárale con tu pistola normal para tener un mejor rango de tiro y rápidos impactos.

1998: 17/05. El T-Virus satura una hierba, creando la **Plant 42**. Un empleado inunda la parte baja de la mansión; los tiburones infectados escapan.

RE Code Verónica X- Nintendo GameCube



¿Cómo obtengo el Linear Launcher?

Simplemente consigue el rango A con todos los personajes del Battle Mode. El **Linear Launcher** sólo te servirá dentro del **Battle Mode** y no dentro de la historia principal.

¿Dónde consigo el Rocket Launcher?

Completa el juego principal con un rango A y así tendrás el **Rocket Launcher**; pero para lograrlo, no debes usar ningún *First Aid Spry*, no grabar tu progreso y tampoco reintentar una misión; además, debes salvar a **Steve** del cuarto de Luger rápidamente, darle la medicina a **Rodrigo**, el carcelero que te deja en libertad, y terminar el juego en menos de cuatro horas y treinta minutos. Después inicia otro juego y encontrarás el Rocket Launcher dentro de la primera caja de *items* que te halles en el camino.

Dentro del palacio hay un acertijo que involucra una serie de cuadros. ¿Cómo debo elegirlos o cuál es el orden que necesito para solucionar este problema?

Si ya habías jugado el primer título de **Resident Evil**, notarás que aquí hay una semejanza con un acertijo de aquella aventura. Así es, los cuadros varían dependiendo de edades o líneas temporales. El orden que debes usar es el siguiente: primero, la imagen de la mujer con vestido largo; después, la de un hombre con un candelabro; luego el cuadro del hombre que tiene una vasija de barro a su espalda; ahora la imagen del que tiene a dos gemelos en sus piernas, posteriormente la de un viejo que está escribiendo, y por último, la imagen de un señor con una taza de té.

¿Cómo activo a Steve en el Battle Game?

Para lograrlo, necesitas resolver un acertijo en el juego principal. En el Underground Save Room (base militar, Underground. En la oficina con unas pinturas), completa el acertijo de la esquina. Toma la **Gold** Luger y así podrás seleccionar a este personaje dentro del Battle Game. Para solucionar el acertijo, abre el cajón rojo, luego el verde, azul y por último el inferior.

1998: 19/05. La metamorfosis del T-Virus es casi completa. El cuidador ataca y devora al guardia.

EL CONTROL DE LAS

La industria de los videojuegos tiene innumerables genios, a los que debemos cientos de juegos que nos han hecho pasar grandes momentos, y como ejemplos tenemos a Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima, quienes desde un principio han disfrutado de la fama; pero también hay a quienes les ha costado un poco más de trabajo como a Shinji Mikami, la mente creativa detrás de Resident Evil, por lo que es para nosotros un gran honor revivir esta sección para hablarte un poco de este talentoso programador, pues así, cada vez que juegues alguna de sus creaciones, sabrás a quién agradecerle.

Shinji Mikami

Un duro inicio

Cuando uno quiere lograr algo bueno, por lo general siempre cuesta mucho trabajo; nada se da gratis, tal como le sucedió a **Mikami** en sus comienzos. Él nació el 11 de agosto de 1965, y desde niño mostró ser una persona muy creativa. Pero no fue sino hasta 1990, en que se graduó de la Universidad de Doshisha, cuando se le dio la oportunidad de demostrarlo, ya que en ese año entró a trabajar a Capcom. Su primer trabajo no fue nada espectacular; de hecho muy pocos se deben acordar de él; se trata de un título de nombre **Capcom Quiz: Hatena? no Daibôken**, que apareciera para el Game Boy, y que obvio no salió de Japón. Su producción sólo tardó tres meses. Imagínense, actualmente en ese tiempo no se puede lograr mucho desarrollando un juego.

El sueño comenzaba

Pasaba el tiempo y **Mikami** no encontraba la forma de mostrar su talento... pero a mediados de la década de los años 90, empezó a idear un título tomando ideas tanto de películas de **George Romero** como de un juego del NES de nombre **Sweet Home**, y poco a poco le fue dando forma hasta que tuvo un nombre: **Biohazard**, que después se cambiaría a Resident Evil para América. Pero lo importante del asunto es que creemos que ni **Mikami** se imaginaba lo que iba a generar. Salió a la venta el título en 1996, con personajes en 3D y con una historia que tomaba como pieza fundamental a los zombis, lo que sin duda fue lo que ocasionó su éxito rotundo, ya que revivía un género que durante años había estado muerto, el de los **Survival Horror**.



Un "fenómeno". Así podemos definir lo que Mikami originó con Resident Evil, y es que a pesar de que como ya dijimos, no creó el estilo de los Survival Horror, muchas personas alrededor del mundo lo conocieron gracias a Resident. Como es lógico, todos quisieron aprovechar este "boom" lanzando copias baratas del estilo de Resident Evil, pero ninguna con la calidad del juego de Capcom. Dos años más tarde, Shinji se da cuenta de que es momento de lanzar una segunda parte, y es cuando Resident Evil 2 aparece en el mundo de los videojuegos, sólo que esta vez ya no se usaron actores para los videos, sino Full Motion Video, lo que agudizaba la emoción de las escenas.

Con el paso del tiempo, y con base en su empeño y visión, **Mikami** pudo participar en grandes juegos para el Super Nintendo, como **Goof Troop** o **Aladdin**, lo cual sucedió entre 1993 y 1994. Ambos títulos fueron excelentes, sobre todo **Aladdin**, donde la gran movilidad con la que contaba era su principal virtud. Con esos hits de Super Nintendo, ahora tenía más confianza para crear más juegos... o al menos eso pensaba, ya que por aquellos mismos años, **Shinji Mikami** producía un juego basado en las competencias de la Fórmula 1, pero, ¿qué creen?... que el juego fue cancelado luego de ocho largos meses de trabajo, y es que según esto, no cumplía con las normas de calidad requeridas.









La secuela, que tenía como protagonistas a Claire Redfield y a Leon Kennedy, ganó premios por todos lados. Mikami había logrado mejorar el trabajo original, ofreciéndonos una historia más intensa y completa, además de que en el aspecto visual no había comparación con su predecesor.

1998: 20/05. Una chica es hallada con heridas de animal en el río, el cuerpo muestra una serie de heridas provocadas por animales.

CELEBRIDADES

Un ligero bache

Con toda la fama a cuestas, para **Mikami** fue muy fácil realizar otra serie tomando como base el engine de Resident Evil. ¿Qué podría salir mal? Y así fue como nació **Dino Crisis**. Los que hayan jugado este juego, estarán totalmente de acuerdo con nosotros en que se trata de un **RE** con dinosaurios, nada más. Y es que una cosa es basarse y otra muy distinta copiar. Aquí controlábamos a una pelirroja de nombre **Regina** que debía terminar con varios reptiles prehistóricos usando varias armas, mientras resolvíamos algunos acertijos, todo con un ambiente en 3D con gráficos pre-renderizados...sí, estábamos siendo sarcásticos; es lo mismo que en **Resident Evil**; pero lo malo de esto es que tuvieron que salir tres versiones de esta serie para que terminara. No decimos que sea mala, pero sólo se aprovechó el éxito de **RE**; no ofrece nada nuevo.



Ya para 1999, Mikami decide aclarar muchos de los misterios que había en Resident Evil, con una tercera parte, subtitulada Nemesis. Aunque vendió bastantes copias y es muy buen juego, sí se siente como una simple actualización; y es que la serie pedía a gritos una renovación.



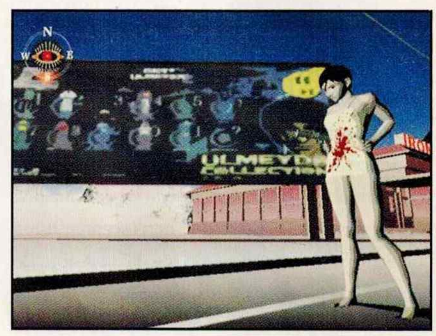
Desafortunadamente, por varios tipos de cuestiones, todo lo que se prometió aquella vez quedó sólo en eso...promesas, y el único que se mantuvo exclusivo para el Nintendo GameCube fue P.N. 03; pero, bueno, Resident Evil 4 también tuvo cierta exclusividad durante un año.



Lo que hay que resaltar es que Mikami se arriesgó, no siguió tendencias, él sabía de la calidad de su saga, y no iba a permitir que decayera tan sólo por seguir modas; y es que para él, lo fácil hubiera sido no arriesgar la fórmula tradicional, pero lo hizo, y eso es lo que marca la diferencia entre alguien con visión y un conformista, y Mikami es un triunfador.

Entre los años 2000 y 2002 participó en un par de series más que rápidamente se convertirían en éxitos: **Onimusha** y **Devil May Cry,** que si bien tienen otros conceptos, contienen mucho de **Resident Evil** en su creación. Pero sin dudas la noticia más sonada del 2002 fue el anuncio de que se encontraba desarrollando cinco juegos en exclusiva para el Nintendo GameCube: **Viewtiful Joe**, **P.N. 03**, **Killer 7**, **Dead Phoenix** y **Resident Evil 4**; al mismo tiempo daba la noticia de que toda la serie de **Resident Evil** sería adaptada para el Cubo, comenzando con un *remake* de la primera parte.



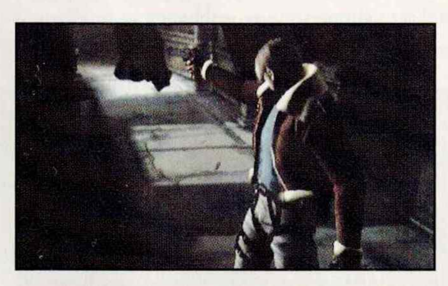


El que no arriesga...

Como ya lo mencionamos, la serie de **RE** necesitaba un respiro, una renovación, y **Mikami** quería que se diera con **Resident Evil 4**, por lo que el desarrollo del título tardó bastante, pero se debió a que **Shinji** siempre buscaba algo nuevo, nada lo complacía, y en varias ocasiones a pesar de que su equipo ya tuviera un gran adelanto, decidía iniciar desde cero. Si recuerdan, en las primeras imágenes y videos de **RE4** se notaba que la trama giraba en torno a fantasmas, y la verdad lucía bastante bien, pero a **Mikami** algo no le pareció y replanteó todo hasta darnos lo que conocimos el día de su lanzamiento, un juegazo en toda la extensión de la palabra.



Viewtiful Joe es uno de los juegos más novedosos del GCN.





Esperamos que esta edición especial del **Control de las Celebridades** haya sido de su agrado, además de que les haya permitido conocer un poco más de la carrera de este genio. En estos tiempos de tanta incertidumbre en la industria, en la que todos juegan a lo seguro, es de vital importancia contar con gente como **Shinji Mikami**, ya que por personas como él podemos disfrutar de juegos excelentes, y no de artículos de mercadotecnia como varias compañías hacen.

1998: 20/05. Personal militar traslada a Bob a un edificio del cual la gente suele no regresar, Umbrella oculta secretos inimaginables.



ZOMBIS EN OTROS

Los zombis invaden las consolas

Los cadáveres reanimados son un tipo de enemigo muy popular en los videojuegos; obviamente la serie Resident Evil se lleva las palmas con sus zombis típicos que buscan a los vivos para tener una buena comida, pero existen muchos otros juegos en donde causan estragos. Vamos a ver a algunos de los representantes más conocidos en donde los muertos vivientes son cosa cotidiana; así sea como personajes elegibles o secuaces de los jefes. Si eres un asiduo cazador de zombis, no dejes de leer este artículo, pero ten cuidado, pues no querrás ser atacado por ninguno de estos seres.

Zombies Ate My Neighbors (SNES, 1993)

Uno de los más famosos títulos en donde aparecen los muertos vivientes es sin duda esta genial joya para el Super Nintendo, en donde tomas el control de **Zeke** y **Julie**, dos adolescentes listos para defender su vecindario de la invasión de zombis, vampiros, hombres lobo y muchos otros monstruos populares. Se trata de un juego con vista "por arriba", con armas a elegir, *ítems* para progresar y vecinos por rescatar. Un detalle gracioso se suscita al tomar una de las pociones con el signo de interrogación, pues en ocasiones, el personaje será convertido en un zombi y el jugador ya no tendrá control sobre él (el efecto es momentáneo), muy al estilo de un zombi de Haití.



House of the Dead (Arcadia, 1996)

Lanzado a mediados de los años 90, este juego asaltó las salas de Arcadias con su divertida temática de eliminar a un ejército de zombis que atacan un poblado; la acción es rápida, poniendo tus reflejos a prueba para eliminar a cuanto enemigo se te ponga enfrente. Un buen detalle es que si salvas a una persona de un zombi en ciertas partes del juego, tomarás un camino; si no, será otra ruta a seguir. Los muertos vivientes se comportan al estilo común, aunque algunos son demasiado veloces; un excelente ejemplo del clásico juego antizombis.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (N64, 2002)

Los enemigos comunes de esta obra de arte para el Nintendo GameCube son zombis reanimados por los diferentes dioses de los que se habla en el juego; son lentos, pero peligrosos. Un detalle curioso es que pueden sentir dolor, notarán cuando alguno de sus "compañeros" es herido, e inclusive pueden "ponerse de acuerdo" para atacarte de varias formas; dependiendo del dios que los controle serán sus atributos. Además de estos muertos vivientes, en el capítulo donde controlas a **Anthony**, éste sufrirá un mal desconocido por medio de un hechizo; realmente él se convierte en un muerto viviente, pero no lo comprende sino hasta el final.

Castlevania III: Dracula's Curse (NES, 1990)

Junto con los esqueletos, los zombis son los típicos enemigos comunes y débiles. Existen varios tipos de zombis en la gran saga **Castlevania**, pero los más comunes son los que deambulan de un lado al otro sin perseguirte realmente; su inteligencia y peligrosidad son bastante pobres; y en ciertas ocasiones llegan a blandir armas para atacarte. En **Castlevania II: Simon´s Quest** (NES, 1987) hay zombis en distintas partes del juego, pero no aparecen en los pueblos; cuando la noche cae, los aldeanos se ocultan pues aparecen espectros tipo zombi deambulando por las calles.

Conker's Bad Fur Day (N64, 2001)

En el capítulo **Spooky**, **Conker** debe adentrarse en un cementerio infestado de zombis para poder llegar a la casa de su ancestro; afortunadamente, **Gregg the Grim Reaper** lo provee de una escopeta y le explica que sólo podrá deshacerse de ellos con un disparo en la cabeza. Los zombis son lentos hasta que están a una corta distancia, y no son muy brillantes, pero su peligrosidad sí lo es; pueden seguirte incansablemente aun si pierden alguno de sus miembros. Pueden elegirse en el modo para cuatro jugadores, pero no tienen ningún beneficio ni ventaja física.

NO SÓLO INVADIERON RACCOON CITY...



Zombies Ate My Neighbors



Nosferatu



Castlevania III: Dracula's Curse

1998: 21/05. **Henry Sarton**, empleado de Umbrella, describe a la **Plant 42** y su forma de atacar a varios científicos.

JUEGOS



Darkstalkers: The Night Warriors (Arcadia, 1994)

Nuevamente Capcom introduce a un muerto viviente en uno de sus éxitos; **Lord Raptor** es un zombi muy poco convencional a quien le agrada la música metalera y pelea aprovechando las ventajas de ser un cadáver reanimado. Siendo un compendio de monstruos clásicos, **Darkstalkers** ofrece una buena gama de personajes como vampiros y momias, donde, por supuesto, no podía faltar un zombi. **Lord Raptor** es un ejemplo de zombi reanimado por una entidad superior; aunque el tiene memorias de su vida pasada y ambiciones personales.

Ghost ´n Goblins (NES, 1986)

Capcom nos deleitó muchos años antes de **Resident Evil** con este estupendo título de acción/aventura en 2D, así como con sus secuelas e historias alternas. Si lo jugaste en Arcadia o en su versión de NES, seguramente recordarás a los zombis que aparecen en varias escenas del juego, los cuales salen de la tierra (movimiento típico de los zombis) y te persiguen por un rato para volverse a enterrar ellos mismos. A pesar de ser bastante rápidos, su inteligencia es casi nula, sirviendo solamente para el propósito para el cual fueron creados.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)

En este singular juego se introdujeron unos seres muy similares a los zombis conocidos como **ReDeads**; a pesar de que al parecer no tienen apetito por la carne humana, son molestos y no dejan de deambular, capturando momentáneamente a quien se cruce en su camino. Sin conciencia ni razón, son controlados por fuerzas malignas. También aparecen en **Super Smash Bros. Melee** (GCN, 2001) rondando en los niveles oscuros del modo de aventura, donde realizan un buen trabajo al hacerte perder tiempo en tu misión.

Nosferatu (SNES, 1995)

A lo largo de tu jornada para salvar a tu chica, en las etapas de **Nosferatu** encontrarás a varios muertos vivientes listos para atraparte. Las animaciones y detalles de este título del SNES son una maravilla; los no muertos tienen los detalles característicos de los zombis "reales", aunque cabe destacar al jefe de la tercera escena: se trata de un zombi de gran tamaño cuyo comportamiento es impresionante. Camina con dificultad, con los brazos siempre extendidos tratando de alcanzarte; si lo logra hacer, te arroja al suelo para tratar de devorarte. Si lo golpeas, sufrirá un ataque de vómito y reanudará su incansable búsqueda por alimento; verdaderamente un excelente exponente del concepto.

TimeSplitters 2 (GCN, 2002)

Los muertos vivientes también hacen su aparición en este juego; ellos tienen un origen similar al de los zombis de **Resident Evil**; es decir, son reanimados por medios científicos para servir a diversos propósitos. También son comunes en los minijuegos donde debes acabar con ellos en un tiempo determinado.

Mortal Kombat Deception (GCN, 2005)

Según los sucesos de **MKV:DA**, el campeón **Liu Kang** fue asesinado por los hechiceros **Shang Stung** y **Quan Chi**; pero con el regreso del **Dragon King**, **Onaga**, su cuerpo sin vida fue reanimado para cumplir ciertos propósitos. También aparecen zombis en las planicies de Netherealm, y **Havik**, otro de los peleadores, es muy similar a un cadáver reanimado. En este tipo de historias, donde la ficción y fantasía supera cualquier realidad, no hay imposibles y permite expandir la creatividad de la gente.



Detrás del cadáver

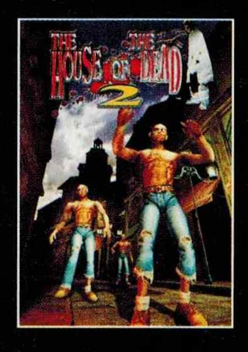
Los zombis son muy concurridos en varios videojuegos, así sea en papeles protagónicos o en su forma más realista: sirviendo inconscientemente a quien los ha reanimado. Más allá de ser el típico enemigo que eliminas con un solo golpe o que te provoca repudio, los zombis tienen una existencia muy trágica; irónicamente, tenerles compasión -si es que se puede- resulta un error tanto en películas como en los juegos; procura eliminarlos tan pronto como puedas para evitarte problemas y ayudarlos al mismo tiempo.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem



Ghost 'n Goblins



The House of the Dead 2



Super Smash Bros. Melee

1998: 27/05. El Raccoon Times publica un artículo sobre la chica del río; la policía cree que fue atacada por un oso grizzly.

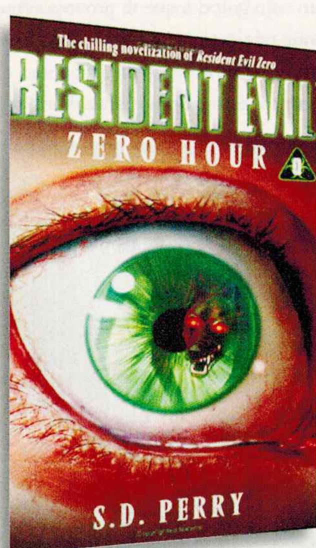
LOS LIBROS

DE LA CONSOLA AL PAPEL

*La obra maestra de Shinji Mikami no podía quedarse en los videojuegos, los fans seguíamos hambrientos de nuevas experiencias con los no muertos y para la escritora Stephanie Danielle Perry fue una oportunidad que no dejó pasar. Ella antes se había encargado de novelizar series como **Star Trek** y **Aliens**. Su forma de narrar los eventos ocurridos en Raccoon City no dista mucho del guión original de los juegos; pero aun así, no son 100% fieles ya que se tratan de una adaptación y no una translación.*

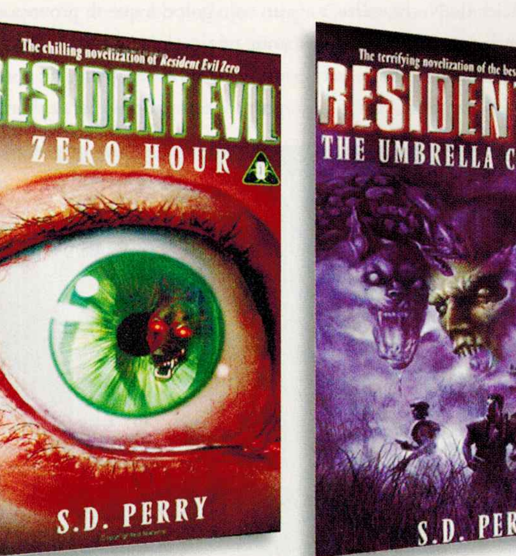
Resident Evil: Zero Hour

Dos años después del lanzamiento del videojuego que narra el terror que vivieron los miembros del equipo **Bravo**, al llegar a las montañas Arkley y toparse con el prisionero **Billy Coen**, la narrativa nos presenta una **Rebecca** indecisa; y no es para menos, pues ésta es su primera misión y no se enfrentará a un borracho que está alborotando en la vía pública, sino a cientos de seres espeluznantes que tratarán de morderle un pedacito de su cuerpo, al mero estilo de **Mike Tyson** (claro que ellos prefieren algo más consistente que una simple oreja). La historia abarca desde el inicio de la misión de los **Bravo**, cómo su helicóptero cayó misteriosamente y su macabro descubrimiento, dándote detalles que no habías conocido en el juego y ampliando tu perspectiva sobre la historia, aunque en ocasiones hay eventos o situaciones que no tienen sentido o no encajan con los juegos; también habrá apariciones de personajes clave como **Wesker**, **Birkin** y **Alexander Ashford**.



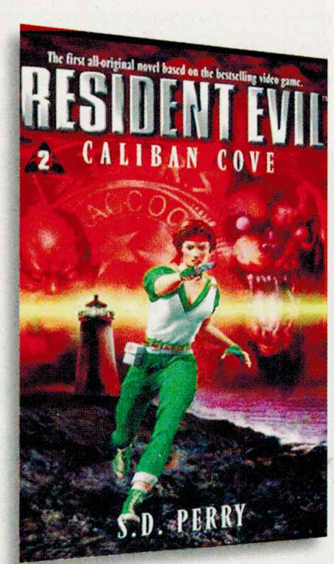
R. Evil The Umbrella Conspiracy

Este fue el primer trabajo de S.D. Perry sobre **Resident Evil** y su amplia experiencia le ayudó bastante para no salirse de los carriles y mantenerse en el gusto de los fans de la saga. Tal como en el videojuego, aquí inicia con la presentación de **Jill**, **Chris** y el resto del grupo **Alpha** de los **S.T.A.R.S.** Obviamente, nos revela situaciones interesantes de la vida de cada personaje, como por ejemplo, el hecho de que **Jill** era una ladrona entrenada por su padre –por eso su habilidad con el *Lockpick*- y después, como una broma funesta, cambió de giro para entrar a los **S.T.A.R.S.** También notamos la inclusión de **Trent**, un oscuro personaje que da información útil a **Jill** antes de que ellos viajen a la mansión **Spencer**. Como detalle curioso, las famosas hierbas que curaban tu estado físico (rojas, verdes y azules) son omitidas de la historia del libro, así como también cambian unas acciones de los **S.T.A.R.S.** y se involucra más a **Rebecca Chambers**.



Resident Evil Caliban Cove

Rebecca tuvo que ganar experiencia en poco tiempo para sobrevivir en el pasado y para enfrentar esta nueva misión que no necesariamente se narra dentro de algún videojuego. Los sobrevivientes de la mansión **Spencer** inician una cruzada contra **Umbrella**, la compañía que secretamente se encargó de crear armas biológicas que resultaron en un fatídico "accidente". Pronto descubren que debajo de los riscos de Caliban Cove, Maine, se está forjando una nueva amenaza de zombis y es muy probable que la compañía de la Sombrilla esté detrás de todo. La misión toma lugar en agosto de 1998, cuando **Rebecca** recibe una llamada de **Barry** para posteriormente conocer a **David Trap**, un estratega de los **S.T.A.R.S.**, quién informa sobre el descubrimiento de otra zona similar a la de las montañas Arkley. Después de un ataque sorpresa en casa de **Barry**, **Rebecca** escapa hacia el hogar de **Vickers** para después ir hacia Exeter.



1998: 07/06. Algunos investigadores se han vuelto incontrolables y no pueden continuar correctamente los experimentos.

S.D. Perry te llevará a lugares que no has visto en los videojuegos, te pondrá ante situaciones de alta tensión y retará tu imaginación para que enfrentes una de las historias más sorprendentes de la última década.

Resident Evil City Of The Dead

City of Dead cubre los sucesos ocurridos en **RE2**, donde **Claire** y **Leon** son los protagonistas. Aquí el policía novato se encarga de la mayor parte del trabajo al enfrentar a **William Birkin** en su fase posviral, mientras **Claire** libera toda sus fuerzas para contrarrestar al implacable **Mr. X.** Como es de imaginarse, S.D. Perry se toma ciertas libertades e involucra a personajes como **Ada Wong** o **Annette** y **Sherry Birkin**; asimismo, maneja una secuencia directa a su novela **Caliban Cove** y tiene ciertos errores de continuidad con los juegos de video, ya que el libro salió antes de la tercera entrega de éstos. La acción se transporta a nuevos límites al no cerrarse dentro de un complejo como en situaciones anteriores; ahora el virus se ha esparcido por toda la ciudad, transformándola en un lúgubre escenario devastado por el caos e incertidumbre. Esta tercera entrega es considerada como de las mejores llevadas por la escritora, y cómo no, si es también una de las más dinámicas partes del juego.

Resident Evil Underworld

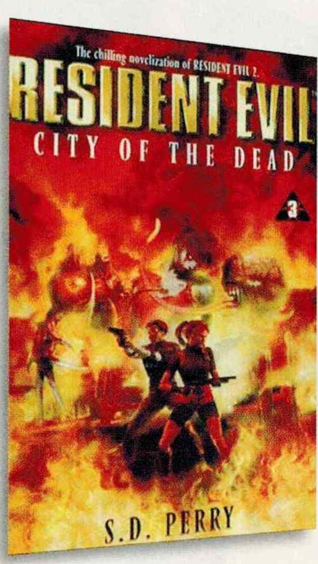
Perry te lleva al inframundo de **Resident Evil**, y por supuesto, **Umbrella** vuelve a quedar al centro de los reflectores por su nueva faceta de crear armas biológicas y venderlas al mejor postor. Para detener a esta peligrosa compañía, se reúnen varios de los sobrevivientes de pasadas misiones, por un lado **Claire** y **Leon** (**City of the Dead**) y por el otro **Rebecca**, **David** y **John** (**Caliban Cove**). Ellos deben entrar al centro de las nuevas instalaciones de **Umbrella** y enfrentar a un sinnúmero de mutantes que superan en mucho el poder de sus predecesores, pero se nota bastante la falta de zombis que prácticamente son el sazonador de la historia. **Trent**, el hombre misterioso del primer libro, vuelve a aparecer para ofrecer a los héroes nueva información que les servirá para completar su objetivo. Quizá esta sea una de las partes más flojas en la serie de libros, pero aun así es recomendable para no perder la trama.

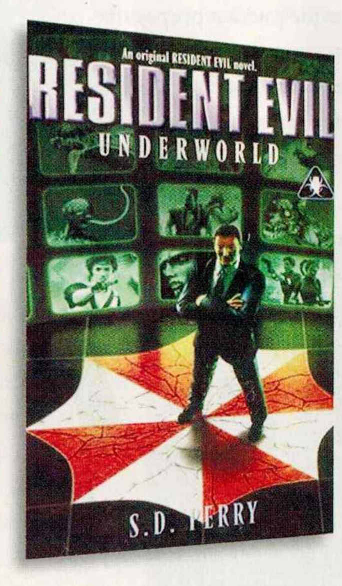
Resident Evil Nemesis

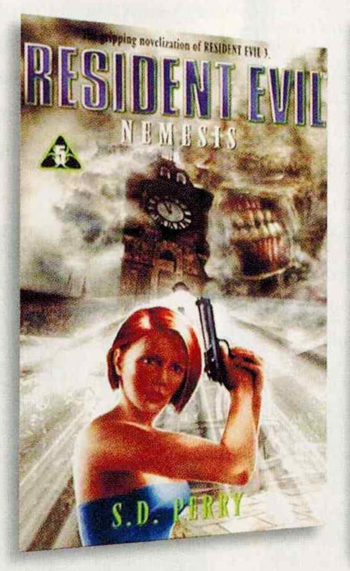
El quinto libro se basa directamente en la historia del tercer videojuego que, curiosamente, se desarrolla antes de **RE2** y, por tanto, antes de **City of Dead**. Perry "corrige" algunos puntos de sus novelas anteriores, logrando que Jill, en lugar de ir a Europa como describió en **City of the Dead**, se quede en Raccoon City para enfrentar una horda de zombis encabezados por **Nemesis**, un corpulento ser que la perseguirá por todas partes como si le debiera dinero. **Jill** se une a **Carlos Oliveira** y **Nicholai**. La narrativa del libro inicia con una remembranza a los instantes después del final del primer juego, poniendo en acción directa a **Jill**, **Rebecca**, **Barry** y **Chris** en contra del **Tyrant** y describiendo una asombrosa batalla que podría definirse como una pesadilla. **Umbrella** no desiste y sigue operando tras las sombras, enviando su escuadrón de limpieza para que elimine toda huella de sus trabajos "sucios".

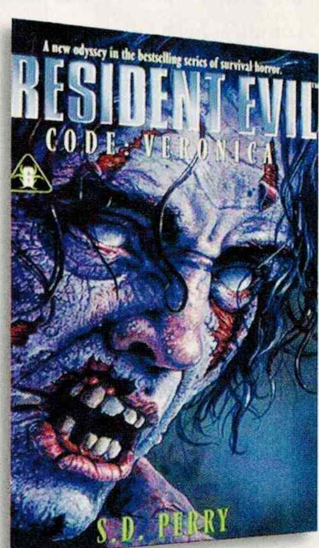
Resident Evil Code Veronica

Claire sigue tras la pista de su hermano, dejando atrás las frías calles de la ciudad para viajar hacia una isla en Europa, donde la estarán esperando los miembros de la familia **Ashford** y todo un comité de bienvenida conformado por bestias superdesarrolladas. Por su parte, **Chris** ha llevado una guerra por sí mismo contra Umbrella y lo que reste de ella, tarea que lo enfrentará cara a cara con un viejo "amigo" suyo, un hombre que debería estar muerto... **Wesker**, el otrora capitán de los **S.T.A.R.S.** que estaba involucrado directamente con Umbrella y el desarrollo de sus armas biológicas. Tal como en los juegos, **Claire** es capturada en una prisión y luego de un ataque por fuerzas desconocidas, el carcelero la deja escapar de esta nueva pesadilla. **Steve Burnside** se une en esta aventura por descubrir los secretos de un nuevo virus, el T-Veronica, pero grandes peligros los aguardan a cada paso que den.





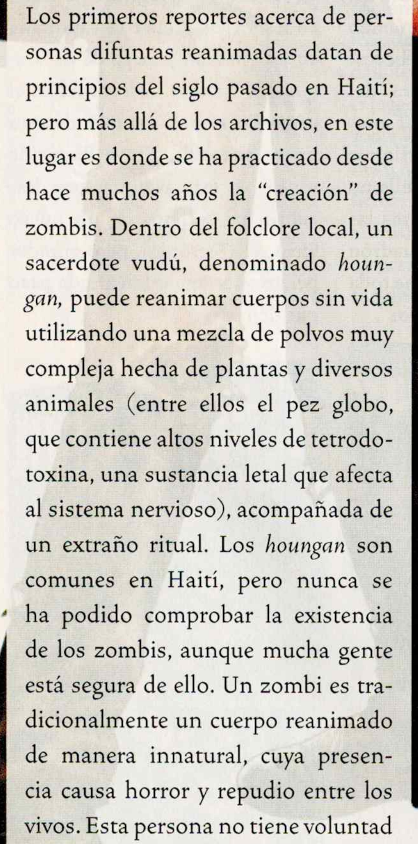




¿Qué hay dentro de...?
LOS ZOMBIS

Dentro de la tumba

Los zombis son personajes muy populares en las películas de horror, en libros, en los videojuegos, y en muchas otras formas de entretenimiento. Es casi imposible no conocer a tan enigmáticos seres; pero detrás de la fantasía del maquillaje y la imaginación de las historias de ficción, existen raíces acerca del origen de tan peculiares entidades. Olvidemos por un momento el típico zombi hambriento de la carne humana e indaguemos un poco más detrás del fenómeno de los muertos vivientes.



Orígenes

La creencia de que los muertos pueden regresar a la vida es común en la mitología de diversas culturas, pero no describen exactamente a un zombi. Los primeros reportes acerca de personas difuntas reanimadas datan de principios del siglo pasado en Haití; pero más allá de los archivos, en este lugar es donde se ha practicado desde hace muchos años la "creación" de zombis. Dentro del folclore local, un sacerdote vudú, denominado *houngan*, puede reanimar cuerpos sin vida utilizando una mezcla de polvos muy compleja hecha de plantas y diversos animales (entre ellos el pez globo, que contiene altos niveles de tetrodotoxina, una sustancia letal que afecta al sistema nervioso), acompañada de un extraño ritual. Los *houngan* son comunes en Haití, pero nunca se ha podido comprobar la existencia de los zombis, aunque mucha gente está segura de ello. Un zombi es tradicionalmente un cuerpo reanimado de manera innatural, cuya presencia causa horror y repudio entre los vivos. Esta persona no tiene voluntad propia, ya que permanece bajo el control de quien realizó el ritual.

Contaminación y propagación

Desde el punto de vista "real" de los zombis de Haití, el pensar que una persona fue reanimada para fines malévolos provoca pánico en los habitantes de los pueblos cercanos a donde se sabe de la existencia de uno de estos seres. Según las creencias en el vudú, resulta difícil crear a un zombi, el cual normalmente se emplea para librarse de algún enemigo en particular, con lo cual se desecha la idea de un ataque en masa. Pero con la popularidad de las historias de películas –y videojuegos-, donde son creados con químicos, radiaciones y demás métodos, nos hemos familiarizado con el pensamiento de que pueden propagarse velozmente, dado que cualquier organismo atacado por un zombi (o muerto recientemente) puede convertirse en uno en cuestión de horas.



Casi siempre los zombis se reúnen y atacan en grupo; es cuando son más peligrosos.

1998: 16/06. El Raccoon Weekly publica una historia acerca de criaturas similares a perros en las montañas Arklay.

El origen de la palabra "zombi" es incierto; lo más factible es que provenga de nzambi, que significa en el Congo "espíritu de una persona muerta", y de jumbie, término indio de "fantasma". Zombi, por otro lado, es el nombre del dios Serpiente en la creencia vudú; también puede provenir de la palabra zumbi, que quiere decir "fetiche". Otra cosa curiosa es la sal; según creencias del vudú, al alimentar a un zombi con sal, sus sentidos regresan y puede tener control de su existencia.

Zombis según el cine

Los zombis se volvieron muy populares a partir de su aparición en el séptimo arte; a pesar de que han cambiado en comportamiento y explicación con el tiempo, siguen siendo de los monstruos favoritos del género de horror. En la cinta **White Zombie** (1932), se mostraron muy al estilo de los zombis "reales": cuerpos reanimados sin conciencia, bajo el embrujo de una persona. La más famosa intromisión de los zombis a las películas fue en 1968. George A. Romero nos impactó con **Night of the Living Dead,** en donde los "espectros" (nunca se les llamó zombis en pantalla) son cuerpos muertos revividos por radiación, quienes buscan incansablemente a los vivos para devorarlos. Los estándares del zombi común de **NOTLD** han servido de inspiración para innumerables historias y representaciones más; aunque han sufrido algunos cambios, estas bases se han mantenido casi en su totalidad.



Uno de los zombis más famosos del cine, el primero en atacar en **NOTLD**, de Romero.



A pesar de ser realmente chocolate, la escena resultó convincente para su época.

-Cadáveres reanimados por radiación, sustancias químicas peligrosas, virus, hechicería o designios de entidades superiores.
-Normalmente los zombis son humanos, pero los animales también pueden ser afectados.
-Fuerza más allá de los humanos ordinarios, pero carentes de velocidad en su locomoción y agilidad.
-Pocas –o nulas- señales de inteligencia o recuerdos de su vida anterior; carentes de sentimientos o remordimiento.
-Gran resistencia al dolor –generalmente insensibles-, lo cual les permite soportar daños físicos excesivos.
-Son invulnerables a casi todo tipo de heridas; la manera de eliminarlos es básicamente mediante la destrucción de su cerebro.
-Sus miembros mutilados pueden seguir animados.
-Incansablemente buscan a los vivos para eliminarlos y devorarlos; pero no pelean entre ellos, a menos que signifique la posesión de una pequeña cantidad de comida.
-Temen al fuego o a las luces brillantes.



Romero siguió con el estilo de horror y Russo se fue a la comedia (ver Películas pág. 54).

Películas no tan serias

En cintas como **Return of the Living Dead** (1985) y sus secuelas, se popularizó la idea de que los zombis perseguían a la gente para devorar sus sesos; la explicación del porqué preferir el cerebro no es el hambre, sino el aliviar el dolor de sentir su cuerpo muerto (a pesar de no tener mucha coherencia). Al ser una película catalogada como ciencia-ficción/comedia, muchas características fueron cambiadas drásticamente del zombi común. Por ejemplo, los recuerdos e inteligencia varían conforme al tiempo que llevaran muertos los cadáveres; inclusive podían resolver problemas relativamente complejos al grado de conducir vehículos, hablar casi fluidamente y hasta bromear y ser sarcásticos.

Un tema que no ha muerto

Como muchas otras criaturas basadas en las creencias populares, y a pesar de la explicación –casi científica- de cómo crearlos, no hay una prueba contundente de que los zombis existan. Debemos recordar la diferencia entre los muertos vivientes del folclore cultural y los de la ciencia-ficción, pues los zombis de Haití (de donde nace el fenómeno) no tienen conciencia, y los de las películas de horror sí; de cierta forma se puede decir que se trata de zombis "evolucionados" debido a su creación. Es un misterio si existen realmente o no; no obstante, seguirán poblando los libros, películas y videojuegos, listos para sembrar el horror entre los vivos.



La serie **Dead** sigue siendo la favorita del horror (escena de **Land of the Dead**).

RESIDENT EVIL 4 TIPS

El horror ha evolucionado...

El Nintendo GameCube vio nacer a una nueva amenaza; con la caída de **Umbrella Corporation**, los zombis quedaron en el pasado. Años después del incidente en Raccoon City, la hija del presidente ha sido secuestrada y **Leon S. Kennedy** es enviado a encontrarla en una remota parte de Europa, en donde se topa con la creación de horrendas mutaciones causadas por parásitos conocidos como **Las Plagas.** Sobrevivir en **Resident Evil 4** no es una tarea sencilla; pero no temas, estos tips te ayudarán en las situaciones más complicadas del juego. No hay tiempo que perder, el mundo está en peligro nuevamente, y sólo **Leon** puede hacer algo al respecto.

1998: 16/07. Los cuerpos del laboratorio no son cremados como se ordena. Los investigadores se sienten enfermos, pero la medicina no los ayuda.

Nivel 1

1 Ayuda al perro

Después de enfrentarte a los **Ganados** en la casa, escucharás a un can a un lado del camino; ayúdalo y se alejará corriendo. Esta no parece una decisión difícil, pero este amigo canino será de gran ayuda más adelante en el juego.



2 El maniático de la sierra

En el pueblo donde eres atacado por los aldeanos aparecerá uno con una sierra eléctrica; este enemigo es muy peligroso y puede acabar contigo de un solo golpe. La mejor manera de deshacerte de él es alejarte y lanzarle una granada incendiaria; cambia a tu escopeta y dispárale justo en la cabeza hasta vencerlo.



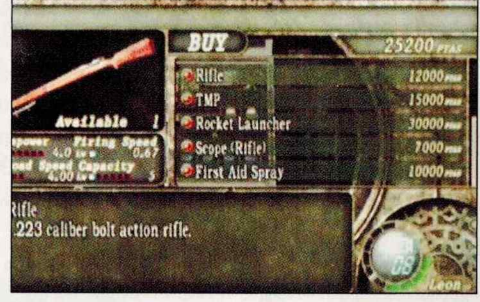
3 Cabaña llena de dinamiteros



Más adelante encontrarás una casa llena de enemigos quienes no saldrán a atacarte, sino que te lanzarán explosivos hasta acabar contigo. Dispárales desde una distancia segura con tu pistola; cuando tengas oportunidad, corre a arrojarles una granada para pagarles con la misma moneda. Después de la explosión podrás rodear la cabaña y atacarlos por sorpresa.

4 El rifle

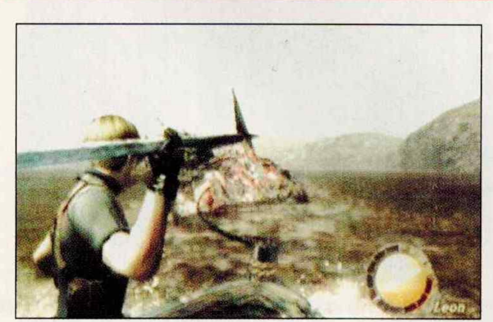
Cuando encuentres al comerciante, no lo dudes y compra el rifle que te ofrece; esta arma te será de gran utilidad para despachar a enemigos a distancia y tiene un buen poder de fuego. Pasando un *check point*, unos aldeanos te arrojarán dinamita; retrocede sobre tus pasos para derribarlos uno por uno con tu rifle recién adquirido.



5 Los símbolos de la familia

En las tumbas del cementerio verás diversos símbolos; si los acomodas como te indicamos en la foto, podrás abrir la puerta y continuar hacia el lago.







6 Del Lago

Esta criatura resguarda el cuerpo de agua cercano a la iglesia; para eliminarlo debes mover tu bote para esquivar los obstáculos; cuando tengas oportunidad, arponéalo. Cuando el bote se detenga, mide el momento en que se acerque de frente para dispararle en la boca antes de que llegue al alcance de la lancha. Repite la jugada hasta acabar con la bestia; pero ten mucho cuidado, pues el último ataque lo hace de manera repentina.

En esta secuela encontramos a un tipo que te persigue con una sierra eléctrica, quizá como un tributo a Letherface, de la cinta The Texas Chainsaw Massacre; también puedes hilar a "El Gigante" con aquel enorme Troll que lucha contra Frodo en TLOTR. ¡Ah!, y por si te preguntabas dónde está Wesker, te llevarás una sorpresa, porque no sucumbió en Code Veronica; es más, viene con más fuerza en esta secuela y dispuesto a juntar otra muestra de virus ó, en este caso, de Las Plagas.

1998: 22/07. Miembros de **S.T.A.R.S.** entran a un laboratorio y combaten a los experimentos. Un investigador describe la fuga del virus y se suicida.

Nivel 2

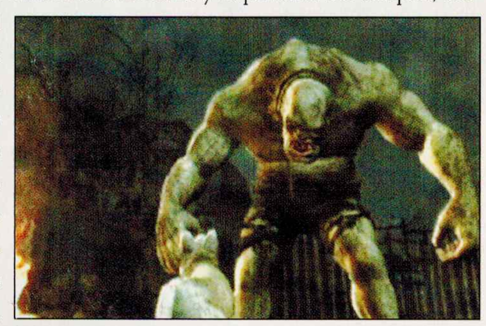
1 Látigos mortales

En esta parte comenzarás a aparecer diferentes **Ganados**; hay algunos que, al perder la cabeza, liberarán al parásito que llevan dentro. El punto débil de estos seres es justamente la "cabeza", pero ten cuidado, pues pueden usar sus tentáculos como si fueran látigos; es mejor eliminarlos con la escopeta si están muy cerca o con la pistola si tienes distancia de por medio.



2 El Gigante

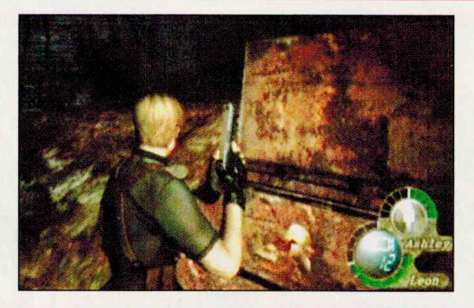
Para acabar con **El Gigante**, mantente corriendo en círculos y esquivando sus ataques; después de un rato aparecerá el perro del capítulo pasado y distraerá al enorme enemigo. Dispárale con la escopeta a la cabeza o los pies y toma las cosas de las cabañas y el entorno; cuando salga el parásito de su espalda, corre hasta él y súbete para atacar al organismo; repite la jugada hasta vencerlo. Permanece alerta para cuando te ataque con los árboles; y si embiste, presiona los botones que aparecen en pantalla para no sufrir daño. Usa las *Flash Grenades* para cegarlo temporalmente y así puedas dispararle. Otra manera de vencerlo es tirándole con la escopeta al parásito desde lejos; si usas el *Rocket Launcher* necesitará un solo impacto para caer.





3 Protege a Ashley

Dentro de la iglesia tendrás que resolver un puzzle con las luces de colores; gira tres veces la roja, tres la verde, y una la azul para activar el mecanismo. Más adelante llegarás a una granja; oculta a **Ashley** al entrar y prepárate para un poco de resistencia por parte de los lugareños; una vez limpio el lugar, llámala y avanza.



4 ¿Night of the Resident Dead?

En la cabaña donde te reúnes con **Luis** vivirás una típica experiencia al estilo de George A. Romero. Después del cinema rápidamente empuja los libreros para tapiar las ventanas; sitúate junto a la escalera para poder voltear rápidamente. Usa tu pistola para herir a los enemigos antes de que entren; cuando esto pase, emplea la escopeta y dales tiros directos a la cabeza. Recuerda estar alerta por si quieren entrar por la parte de arriba, pues ahí está **Ashley**.



5 Dos caminos a elegir

Después de la batalla en la casa, tendrás que escoger el sendero a seguir. Si eliges el camino de **El Gigante**, antes de que llegues a la puerta, dispárale con tu rifle a las cadenas para ahorrar tiempo; no intentes vencerlo, después tendrás oportunidad; lo mejor es pasarlo de largo. Cuando aparezca, dispárale a la base de la roca para aturdirlo un momento y corre a la puerta; toma la llave que está en la segunda cabaña y destruye las cadenas de la puerta siguiente. Derriba la siguiente roca y podrás tener tiempo de salir con vida. En el otro camino deberás enfrentar a muchos **Ganados**, lo cual resulta difícil con **Ashley** junto a ti, pero puedes conseguir municiones y algunos tesoros.



6 Bitores Mendez





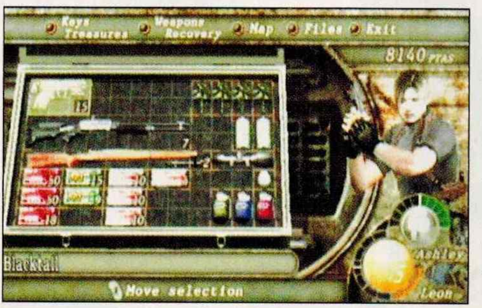
Por fin podrás enfrentarte a este imponente jefe. Para eliminarlo debes moverte rápido y mantenerte alerta para cuando tengas que presionar dos botones para esquivar sus ataques; toma las balas y equipa la escopeta. Sube las escaleras y espera su ataque, rodea un poco y dispárale, procurando darle al barril de combustible para un daño extra. Cuando pierda sus piernas tírale sin cesar; si se acerca demasiado, corre al otro lado del cuarto y continúa así hasta verlo caer.

1998: 23/07. **Rebecca Chambers** reporta el encuentro de cadáveres de la policía militar; los equipos Bravo y Alpha entran a la acción en el bosque.

Nivel 3

1 Mejora tus armas

Vende tu *Handgun* y tu escopeta para comprar la *Blacktail* y la *Riot Gun*; te darán una ventaja sobre los enemigos, especialmente los que traen cascos cubriéndoles la cara. Recuerda que a ellos puedes dañarlos sólo en el cuerpo; procura dispararles a un pie para acercarte y usar tu cuchillo, pues así ahorrarás municiones. Es recomendable incrementar también la capacidad de tu maleta para poder llevar más cosas.



2 No hagas ruido...

Garrador es ciego y casi invulnerable; atacará hacia la dirección en la que escuche ruido. Al despertarlo, dispárale a una de las campanas y aprovecha el momento para dejar a **Ashley** sobre la escalera. Ahora distráelo con el sonido de la otra campana y cuando esté de espaldas, dale con todo lo que tienes. Sitúate junto a una pared y camina un poco para provocar su embestida; muévete rápidamente y dispara; hazlo un par de ocasiones más para verlo caer. Si traes granadas, no lo dudes y arrójale una para detenerlo y exponer su punto débil.



3 Usa tu mira sabiamente

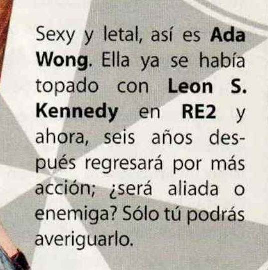
Los insectos que se hacen invisibles pueden ser localizados por el sonido que emiten, por sus ojos luminosos y por su movimiento, especialmente en el agua. Puedes acabarlos con tu escopeta o emplear tu pistola; pero ten en cuenta que se mueven muy rápido y pueden saltarte encima. Presiona el botón A para darles una patada si se acercan demasiado. La mira láser de tus armas sirve para localizarlos; cuando veas que el rayo toca algo (se vuelve un circulito), quiere decir que ahí se encuentra uno de los insectos.



4 Un enemigo molesto

Para eliminar al sacerdote de rojo, simplemente espera a que deje de disparar; corre a situarte debajo de él y mantente corriendo en círculos para esquivar sus disparos. Cuando se detenga, tírale con tu escopeta un par de veces y repite la jugada.





Sexy y letal, así es **Ada Wong**. Ella ya se había topado con **Leon S. Kennedy** en **RE2** y ahora, seis años después regresará por más acción; ¿será aliada o enemiga? Sólo tú podrás averiguarlo.



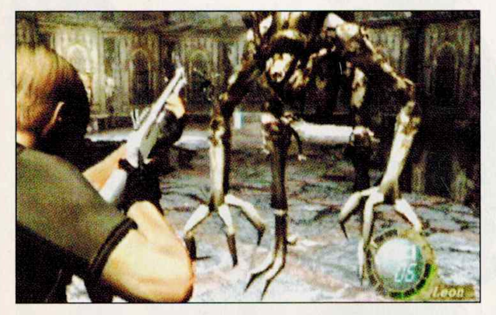
1 Sé un caballero

Cuando llegues al lugar donde tomas el cáliz, deja esperando a **Ashley** fuera del cuarto; de esta manera los caballeros no la podrán dañar y tendrás más libertad de movimiento. Dispárales con tu escopeta a la cabeza y dejarás al aire su verdadera "cara"; cuando los tres parásitos estén a la vista, lanza una *Flash Grenade* y te desharás de ellos en un instante. Otra ronda de caballeros aparecerá; haz que te sigan y corre al otro lado del cuarto, lo que te da un mejor rango de tiro. Puedes emplear otra granada, pero si no traes, impáctalos con tu escopeta en un par de ocasiones.



2 Insectos por montones

En el cuarto donde **Ashley** es recapturada tendrás que lidiar con más insectos, y esta vez son voladores. Dispárale con tu escopeta y corre para dejar distancia entre tú y los enemigos. Acaba con todos y obtendrás varios tesoros; recuerda que hay todavía varios sobre la masa que está colgando del techo.



3 Más enemigos

Dentro de la parte del castillo por donde viste por última vez a **Salazar**, encontrarás a dos prisioneros y a dos enemigos. Usa tu rifle para eliminar rápidamente a los monjes y los ciegos te atacarán; a pesar de que más adentro de esa zona hay unas campanas para distraerlos, es recomendable enfrentarlos cerca de la puerta para evitar que aparezcan más monjes y te compliquen la tarea. Procura mantenerte quieto para que los ciegos deambulen y en una de ésas te den la espalda y les dispares con la escopeta; sitúate junto a una pared para esquivar sus embestidas en el último momento y así se queden atorados en el muro. Usa granadas para acabar con los prisioneros, pero ten cuidado de no ser alcanzado por sus ataques.



4 Un enemigo muy difícil

Verdugo, la "mano derecha" de **Salazar** es uno de los enemigos más difíciles (si no es que el más); se trata de un ser que se mueve a una velocidad increíble, ataca por sorpresa con su cola, y, por si fuera poco, tiene más resistencia que **El Gigante**. Tienes dos opciones para pasar esta parte: eliminarlo o escapar; la segunda es la más recomendable si no llevas un armamento poderoso; si intentas destruirlo, gastarás muchas municiones y tal vez todos tus *ítems* curativos. Derriba los tanques de nitrógeno líquido para inmovilizarlo y ganar tiempo mientras sube el elevador (además de mantenerte alerta para presionar L + R ó A + B para evadir sus ataques); si decides acabarlo, este es el momento para hacerlo (te recomendamos usar el *Rocket Launcher*). Depende de ti si lo enfrentas o escapas; la recompensa por verlo caer es buena, pero puede costarte muy caro lograrlo.



5 Dos son mejores que uno

En la fundición no deberás enfrentar a un El **Gigante** sino a dos; puedes intentar eliminarlos a ambos del modo tradicional, pero gastarás demasiadas municiones y sólo obtendrás 15,000 por cada **El Gigante** caído. Al iniciar, corre a las escaleras y sube para que te sigan; usa la polea como tirolesa y pondrás distancia entre tú y los enemigos. Ahora debes abrir la compuerta en medio del cuarto; después de caer de la tirolesa, mide el momento en el que alguno esté sobre el círculo y activa el mecanismo para verlo caer. Para el segundo emplea la técnica de la polea para dispararle; repite la jugada hasta ganar.







6 Ramón Salazar

Por fin podrás librarte del molesto **Salazar**; lo primero es tomar todos los *ítems* de este lugar, procurando esquivar los ataques de este fastidioso enemigo. El objetivo es dispararle al ojo amarillo lo suficiente con tu escopeta para que **Salazar** esté expuesto a tus tiros; puedes evitarte mucho tiempo y esfuerzo al usar un *Rocket Launcher*, pero si deseas hacerlo de la manera valiente, dispárale con tu escopeta hasta que vuelva a cubrirse. Si ves que la "cabeza" se abre mostrando sus dientes, déjate caer al nivel inferior o perderás toda tu vida de golpe. Puedes librarte momentáneamente de los tentáculos al dispararles repetidas veces, pero si ya te acostumbraste a reaccionar rápido con L + R ó A + B, te recomendamos ahorrar balas para propinárselas al jefe.

1998: 21/08. **William Birkin** es informado sobre las recientes investigaciones que sostienen la policía y prensa ante Umbrella.



3 It

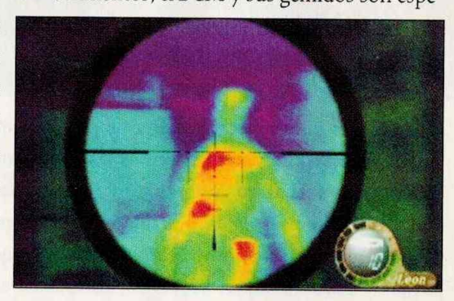
No se trata del payaso **Pennywise**, sino de una horrenda bestia lista para acabarte con lujo de violencia. Equipa tu escopeta y prepárate para presionar los botones A + B y L + R en cuanto sea oportuno; si se acerca de frente, dispárale al cuerpo o a la cabeza hasta hacerlo huir; recarga tu arma. Busca los switches para abrir las puertas y escapar al siguiente nivel, pero no dejes de estar alerta por los ataques sorpresivos de **It**; si es necesario usa un spray de primeros auxilios o una combinación de hierbas para curarte. Cuando creías estar seguro, **It** regresa por la revancha; lánzale cuantas granadas tengas y dispárale con tu escopeta. Corre hasta dejar distancia entre **It** y tú y voltea a tirarle de nuevo; procura hacer estallar los tanques de combustible cerca de él para causarle daño extra.





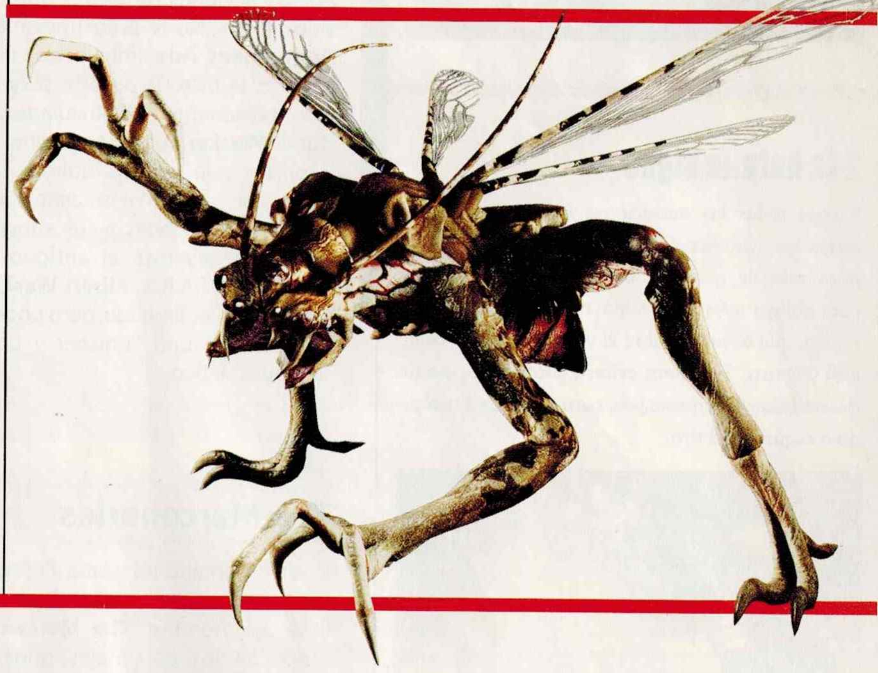
1 Regenerators

A pesar de lo difícil que sea eliminar a la "mano derecha" de **Salazar**, ningún enemigo en **RE4** te infundirá más miedo que los **Regenerators**; sus movimientos, el *BGM* y sus gemidos son espeluznantes. Estas pestes andantes regeneran su cuerpo a velocidades extremadamente rápidas; consigue el aditamento para que tu rifle tenga mira con termografía, pues así podrás ver sus puntos débiles y acabarlos sin mucho problema. Para evadirlos antes de conseguir la mira utiliza una granada y los detendrás momentáneamente.



2 Iron Maiden

Este tipo de **Regenerators** tiene espinas por todo su cuerpo y son más letales; el problema es que tienen el último punto débil en la espalda; para eliminarlos debes ser muy rápido. Dispárales a sus puntos rojos en la mira y después a una pierna para hacerlos caer y así expongan el último lugar vulnerable; si tardas demasiado, se lanzarán con velocidad para causarte un gran daño.



4 Krauser

Cuando esté cerca de ti, dispárale con tu escopeta; cambia al rifle de francotirador para dañarlo si se aleja a las ruinas. No dudes en curarte si te causa daño y recarga tus armas en cada oportunidad disponible. Cuando **Krauser** sufra la mutación, espéralo para tirarle a los pies; cuando baje la defensa, tírale con la escopeta a la cabeza; no desperdicies un *Rocket Launcher*, pues es demasiado rápido y puede bloquear el impacto. El tiempo es muy limitado, no escatimes en usar tus mejores armas o tendrás que empezar de nuevo. Tu destreza con los botones A + B y L + R será puesta a prueba al enfrentar a este jefe, especialmente si te arroja al suelo; procura estar siempre con tu vida al máximo para tener más oportunidad de vencerlo.





Nivel 6

1 Lord Saddler

A pesar de lo que parezca, **Saddler** no es un enemigo tan difícil como parece si actúas rápidamente y tienes nervios de acero. Su gran tamaño te causará muchos problemas por la dificultad para moverte y su alcance; procura correr lejos de él lo más que puedas y usa tu escopeta en las coyunturas de sus patas para hacer aparecer su punto débil; dispárale sin dudar al ojo central y lo dañarás lo suficiente como para escapar y repetir la jugada.



2 La batalla sigue

Recoge todas las municiones que encuentres y activa los switches de los puentes para darte un poco más de tiempo. Puedes usar una granada para obligar a **Saddler** a mostrar el ojo y disparar, o bien, que te subas sobre él y lo dañes justo como a **El Gigante**. Si quieres evitarte problemas, usa un *Rocket Launcher* en este jefe, pero recuerda ser rápido o esquivará el tiro.







Nuevos retos te esperan

Acabar con la amenaza de **Saddler** no es el fin de la historia, y mucho menos de los retos y la diversión. Al terminar el juego se abrirá el nivel de dificultad Hard y los minijuegos **The Mercenaries** y **Assignment Ada**, en donde tu habilidad ganada será a través del modo de historia. ¡Te recomendamos practicar bastante pues son pruebas sumamente difíciles!

Para habilitar a los personajes secretos en el modo **The Mercenaries** debes obtener un rango de cinco estrellas en cada escenario. Si logras tener cinco estrellas en todos los escenarios, con todos los personajes, obtendrás un premio especial.

Assignment Ada

Seguramente quedaste muy intrigado por las acciones de **Ada** y qué habrá sido de ella. No te preocupes más; en **Assignment Ada** (minijuego) podrás conocer la historia de esta sexy espía que nuevamente está vinculada al traidor de **Wesker**. Tu misión es simple: sin importar qué medios utilices, debes recolectar las cinco muestras de las plagas y entregarlas a tus superiores, entre quienes está el antiguo capitán de los S.T.A.R.S., **Albert Wesker**. Tu armamento es limitado, pero poderoso. Cuentas con una Punisher y un rifle semiautomático.

Suena fácil, pero no lo es. En tu camino encontrarás todo tipo de resistencia, cientos de ganados que tratarán de "apapachar" a nuestra guerrera y por supuesto, un viejo enemigo de **Leon**, el general **Krauser**. Para defenderte usa siempre los "*melee attacks*", como las patadas y golpes que también emplea **Leon**; también trata de disparar justo entre ceja y oreja para que mandes a la lona a cualquier alimaña. Para tu encuentro final, **Krauser** se valdrá de sus ataques inesperados, así que practica las combinaciones de L+R ó B+A. Eso sí, el final es realmente bueno, así que no dudes en concluir esta misión.

The Mercenaries

La diversión aún no acaba. El segundo minijuego oculto en **Resident Evil 4** lleva por nombre "**The Mercenaries**". Cinco de los personajes principales del juego se pondrán en guardia para enfrentar a toda una muchedumbre enardecida. Cada participante tendrá su propio escenario y armamento. El objetivo principal es aniquilar a cuantos **Ganados** puedas en el menor tiempo posible y antes de que tu helicóptero te saque de allí. Lo más recomendado es lograr combos y aprovechar los *items* que extienden tu tiempo en el campo de batalla; también hay otros *items* que duplican la cantidad de puntos que recibes.

Tu capacidad de reacción ante la alta tensión se pondrá a prueba en cuatro diferentes escenarios, cada uno con sus propios jefes, que te darán un dolor de cabeza si no conoces sus puntos débiles. Por ejemplo, en el pueblo te aguardan las "**Bella Sisters**", el segundo será el cuartel de los "**Illuminados**" con su guardián de enormes garras, el tercer mapa es Island Compound, que está repleto de **Ganados**, y por último, Waterworld (no visto en el juego), donde los tipos con sierra eléctrica te esperan con los brazos abiertos.

1998: XX/09. **Ada Wong** es enviada para espiar a Umbrella. Ella pronto formará parte clave del desarrollo de la historia al unirse con **Leon**.

Notas

Notas


DOOM
DOOM
LA PUERTA DEL INFIERNO
NADIE SALDRA VIVO
EDICIÓN EXTENDIDA
DVD VIDEO
UNIVERSAL
TU VIDEOJUEGO FAVORITO
AHORA EN DVD
A PARTIR DEL 21 DE ABRIL
UNIVERSAL
Design © 2006 Universal Studios. All Rights Reserved.
Film © 2005 Distant Planet Productions Limited. All Rights Reserved.